№ 3(46)' 2001

Навигатор игрового мира™

Oni
Она могла головой проломить стену

Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business
Самое подробное прохождение

Отпуск
Jagged Alliance чиста по-пацански

Эволюция Infinity
Движок, который воскресил RPG

Half-Life: Counter Strike
Фаворит клубов

Как вести себя в клубе
8 советов новичку

UWO: Origin
Рассказ об Ultima Worlds Online: Origin и не только о ней

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



Всем привет!



Я тут заметил четкую закономерность, при написании нескольких абзацев, которые вы сейчас читаете, так и тянет поговорить о временах года и погоде. Особенно при подготовке мартовского номера. Вы помните, чтобы когда-либо в феврале выходили релизы игрушек-хитов? В лучшем случае - крепкие середнячки.

Не стал исключением и текущий сезон. Oni, правда, заработала серебряный компас наших симпатий, но она очень похожа на одинокое исключение, подтверждающее правило.

Зато появилось место для нескольких превьюшек и аналитики: разобран по косточкам движок Infinity, напечатана очередная часть "Секретов Starcraft" и обзор событий во вселенной BattleTech (FASA-то приказала долго жить, подробности будут в следующем номере). А еще мы вняли давнему стону читателей и разместили объемный материал о популярнейшем командном моде для HL - Counter-Strike.

Любители спорта должны по достоинству оценить статью "FIFA 2001 по-нашему!", в которой изложена любопытная история пропатчивания лучшего виртуального футбола.

Интервью номера - с руководителем проекта "Сафари биатлон" (разработка компании "Никита") –Андреем Головлевым.

Да, тут недавно состоялось первое заседание клуба любителей виртуального спорта, посвященное симуляторам нового поколения. Рекомендуется для ознакомления всем ценителям нашей фирменной бани-фуроси и не только.

Посовещавшись, мы приняли решение разметить в журнале гайд старшины Степанова по прохождению на экспертном уровне Jagged Alliance 2: Unfinished Business. Уж больно полезная вещь, которая наверняка будет востребована широкими массами игроков.

Ваш покорный слуга выдал превью по второй онлайновой UO, окрещенной разработчиками Origin. Очень хочется надеяться, что OSI удастся воплотить задуманное. Уж больно тонко задуманы некоторые виртуальные механизмы, на уровне саморегулирования. Как бы не порвались, столкнувшись с устремлениями реальных игроков...

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Джобс

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Ведущий раздела Hardware
Дмитрий Горяйнов

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Navigator Crack Group
Алексей Ролдугин aka Aleph

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Web-master
Олег Бородкин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.zenon.net***)

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.
Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ: "Делай вывод", (095) 790-0883,
(095) 790-0884, (095) 724-4491
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП ИПК "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 123995

Тираж 32.000 экз. з. 0916

Цена договорная.

СОДЕРЖАНИЕ

Подписка!!! Стр. 25

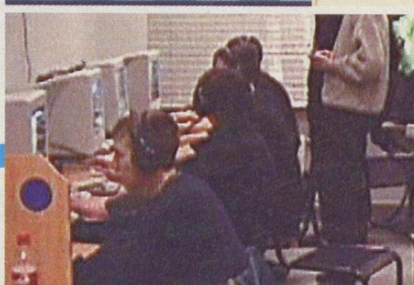
ACTION/ARCADE

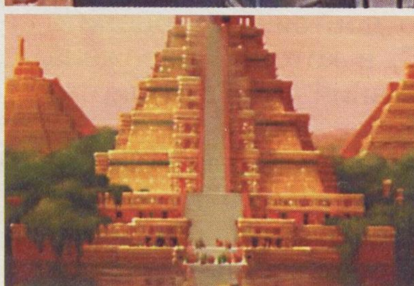
STRATEGY

SIMULATION/SPORT













RPG/ADVENTURE

MAXVIEW

INTERNET

CHEATS'n'HINTS

Z-ZONE

Список игр в номере:

Дорогой мой дневничок!

Сегодня начинаю новую жизнь. Надо заняться чем-нибудь полезным. О, придумал! Пойду соберу кости людей, которых я убил, и сложу их штабелем. Выйдет отличная изгородь…
Из дневника Черного рыцаря.



Наточил я свой топор, головешек полон двор. Зима, стало быть, ек, весна – бар. Благословенное февральское затишье позволило, наконец, всем честным людям отдохнуть от игрушек и подумать о вечном. Всем, но не Джобсу. Авитаминоз, озоновые дыры, Хитмены и почти ежедневная необходимость читать статьи на игровую тематику сделали свое черное дело. Пропал аппетит, испортился характер, по ночам стали являться незарегистрированные призраки замученных авторов. Что ж, пора начинать новую жизнь. И, первым делом, нужно покаяться. Многое, очень многое сделано не так. Вот, скажем, не дают мне покоя три незаслуженно обойденные вниманием игрушки – No One Live Forever, Delta Force 3: Land Warrior и Tomb Raider 5: Chronicles. По разным причинам в прошлых номерах не было нормальных обзоров по ним. Виноват, каюсь, да только читателям, думается, от этого не легче. В особенности обидно за NOLF – отличнейший ведь экшен. Понятно, что в марте про него читать уже несколько… эээ… забавно, тем не менее, обзор все-таки пойдет. Простите великодушно за задержку. Перед DF3 и TR5 мы тоже постараемся искупить вину. Скажем, обзорными статьями на “спецназовские” и “райдеровские” темы. Авторы озадачены – ждите результатов, присылайте идеи и предложения.

Еще один больной вопрос – спецвыпуск на киберспортивные темы. Он нужен – в этом нет сомнений. Но дело в том, что я сам, своими же руками постоянно отдаляю его выход. Вот и в этот раз удалось (вроде бы) поместить в номер толстый и упитанный кибератлетический уголок. Конечно, в спецвыпуске он выглядел бы еще упитаннее (часть материала все-таки пришлось порезать), но, с другой стороны, там его бы прочитало меньше народу… Я так думаю, что, если и впредь будет возможность уделять должное внимание бывшей Ку-зоне, перспективы спецвыпуска будут оставаться туманными. Это называется “слишком хорошо тоже нехорошо”.

Зато, благодаря все тому же февральскому затишью, удалось подготовить к печати ряд работ посетителей нашего сайта (www.gamenavigator.com), которые участвовали и побеждали в конкурсе статей. Конкурс, если кто не знает, идет уже пять месяцев. Ежемесячно определяется семерка лучших авторов, наиболее удачливые из которых, перехитрив бдительного меня, пробираются потихоньку в журнал. Бог в помощь. Недавно прошел конкурс, посвященный “Проклятым землям”. Народ не подвел – много было хороших статей и рассказов, которые не стыдно было и в “Нивале” авторам игры показать. Итоги подведены, результаты объявлены – эстафету приняли “Акелла” и ее “Корсары”.

Таковы основные новости. За сим прощаюсь. Встречайте весну, будьте счастливы, начинайте по моему примеру новую жизнь. И не забудьте поздравить своих любимых женщин с 8 марта! Я, собственно, тоже сердечно поздравляю всех прекрасных дам, специально или по ошибке забредших в наш экшен-раздел. Пусть сбудутся все ваши самые светлые мечты. И… того… заходите чаще. Без вас одиноко.

Спасибо за внимание
Искренне Ваш
Дж. О. Бондер (Джобс)
jobond@mail.ru



Ведущий рубрики – J7

Информация для интересующихся судьбой прежнего ведущего рубрики: Pyros сгорел на работе, уехал во Франкфурт и вообще упал в Рейхенбадский водопад.

Наших в городе много?

"Я - закон"

Сотрудники фирмы Rebellion, являющиеся авторами таких двух игр, как Aliens vs. Predator и Gunlok, раскрыли часть своих ближайших планов: приобретены права на создание игр по серии комиксов 2000AD, а сигнальный проект из этой линейки – шутер Judge Dredd – уже запущен в разработку. Вы помните одноименный фантастический фильм с Сильвестром Сталлоне в главной роли? Если да, тогда вас не удивят практикуемые в Judge Dredd методы борьбы с правонарушениями. А именно – полное уничтожение всех сбившихся с прямой дорожки граждан. Жестоко? "Отнюдь нет, - отвечает судья Дредд, широко ухмыляясь, - закон надо чтить".

Сюжет стандартный – "хороший побеждает плохих", а построена игра будет на неком пока полумифическом движке четвертого поколения от Rebellion.



Полураспад пойдет иначе

К выпуску готовится очередной (v1.1.0.6) патч для Half-Life. Масса исправлений будет дополнена приятными бонусами: игровыми моделями для всех классов в Team Fortress Classic (они будут отличаться от оригинальных более тщательно выполненными текстурами, увеличенным количеством полигонов и слегка измененной анимацией), а также дополнительной картой, выбранной по итогам январского голосования на сайте Planet Half-Life. Патч выпустят в начале марта.

Арифметические подсчеты опасны для здоровья

Нечто очень любопытное происходит вокруг следующего проекта Epic. По слухам, это будет многопользовательский шутер (кто бы сомневался после успеха Unreal Tournament), носящий название Unreal Warfare. Ситуация складывается почти детективная - из неизвестного, но тем не менее достоверного источника сайту Planet Unreal посчастливилось получить первые подробности:

"В то время, пока мне не позволено даже подтвердить существование Unreal Warfare, я могу только сказать, что наша нынешняя разработка сделает куда более значительный технологический прыжок по сравнению с Unreal Tournament, нежели в свое время сделал UT. Что касается технической стороны, то мы делаем сцены, в которых количество полигонов буквально в 50 - 100 раз больше, чем в UT. И, кроме того, новый движок сможет обрабатывать просто огромные, по-настоящему необъятные открытые пространства. Так что включайте свое воображение и начинайте строить догадки ".

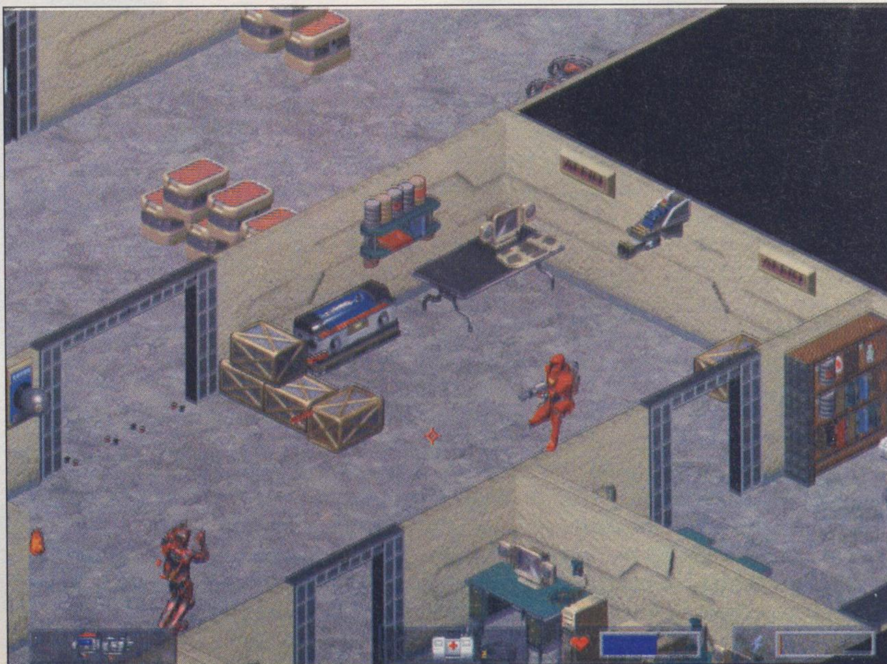
Займемся элементарной арифметикой. В среднем в Unreal Tournament сцены содержали порядка 10 тысяч полигонов. Умножаем это число на 50 (минимум заявленного) – получаем 500 тысяч полигонов! Теперь надо очень медленно сесть и хрипло позвать врача. Или, по рекомендации неизвестного нам специалиста, включить воображение – это уже окончательно приведет к потере психического здоровья. А между тем нас всего лишь мастерски провоцируют.

Те, кто молчал, - перестанут молчать

Усилия части сотрудников компаний Electronic Arts и Origin объединены вокруг создания продуктивной основы для фильма по игре Crusader: No Remorse. К этим фирмам вскоре присоединится пока не названная кинокомпания (вероятно, "XX century FOX"). Что же касается сценария, то он усилиями мастера сюжетных поворотов Робина Марлоу уже закончен и одобрен EA и Origin.

Crusader: No Remorse – игра из серии action/adventure, типичный боевик, вышедший в 1996 году. В нем мы управляли парнем в специальном бронекостюме. Парня звали Silencer, и он с помощью многочисленных приспособлений и умелого использования окружения прожигал и проламывал себе дорогу через постиндустриальный мир; это была одна из наиболее ярких и динамичных изометрических игр.

Как и ожидалось, киноиндустрия и сфера создания компьютерных игр переплетаются все теснее, перестают быть редкостью случаи создания фильмов по играм и игр по фильмам. Отдельный вопрос - успешность таких творений, но главное здесь совсем другое. Маховик запущен, и ежегодно с каждой из сторон его подталкивают все сильнее. Качества рано или поздно добьются.



Мертвые - кусаются

Любители жанра “survival horror action”, хватит глотать успокоительное и прятаться от теней! Настало время действительно испугаться, испугаться как следует! Мастер печатного слова Клайв Баркер и фирма DreamWorks Interactive приготовили вам замечательный подарок - ушла в печать Clive Barker’s Undying. Экшен, страшный сюжет, мурашки по коже... Вылезайте-ка из-под стола, это все рефлексы. Забудьте про Resident Evil и Blair Witch Project, скоро вы о них и не вспомните: примерно двадцатого февраля Undying поступит в магазины и вы пойдете к прилавкам, а ваши соседи с того момента потеряют покой и сон - разве можно уснуть, когда за стеной то и дело раздаются такие дикие вопли?

и ожидалось, битвы получились исключительно упорными, порой во встречах все решал отрыв в два-три фрага. Так случилось и в финале, когда встречались 4z (шедшие из “лузеров”) и Unmatched (оставшихся в “отцах”). Игра на q3dm6 - ярчайший тому пример. Как мне показалось, именно она была решающей, переломной, поскольку обе команды на ней традиционно очень сильны. К сожалению,

ре профессии главного героя и места действия. Вы много видели хоррор-игр, где главный герой – адвокат, а место действия – санаторий? Адвокат Джим Кард занимается делом о необъяснимых смертях пациентов одного санатория, где работает доктор Браун, личность очень подозрительная и, вне всяких сомнений, замешанная в данной темной истории. Так что придется Карду проникнуть в санаторий, но отнюдь не затем, чтобы расслабиться, отдохнуть и подлечиться. Здание населено разными отвратительными тварями (около 40 видов), и для общения с ними адвокату, скорее всего, не хватит одного лишь знания УК. Впрочем, тут уже как всегда...



Заводные пираньи

Злобные роботизированные существа создаются в настоящее время в цехах WizardWorks. Дальнейшая их судьба известна - они попадут внутрь недавно анонсированной игры Robot Arena и станут подвластны либо живым игрокам, либо искусственному интеллекту. Наполненные яростью механические крошки встретятся друг с другом на небольшой арене, чтобы выяснить, какая же модель наиболее функциональна и жизнеспособна. Впрочем, вряд ли уместно упоминать слово “жизнь” применительно к этим скрепленным волей их хозяев кусочкам металла и пластика с циркулярными пилами и другими средствами уничтожения. После поединка победитель получает то, что осталось от побежденного, - обычно это просто груда бесполезного хлама, но часто детали можно пустить на собственный апгрейд. Игроки руководят сложным селекционным процессом, собирая все новых роботов-убийц, выползающих на новые арены, жаждущие новых жертв... Выход Robot Arena намечен на март этого года.

Гигабайт для Дюка

Появились некоторые сведения относительно требований Duke Nukem Forever к “железу”. Возможно, если вы всерьез рассчитываете дожить до релиза этой игры, вам будет интересно с ними ознакомиться. Итак, минимальные требования к процессору - P450, на жестком диске игра займет около гигабайта, при том что поставляться будет на двух компактах. Непременно будут использоваться новейшие инструкции Pentium 4, так что владельцы самых современных процессоров получат некоторое преимущество перед своими менее обеспеченными собратьями.

Немцы, два фрага, серебро

Чемпионаты по Quake 3 продолжаются - состоялась встреча между несколькими командами, претендующими на европейский кубок. В их число входили российская 4z, немецкая Unmatched, шведская Allstars, шведская Evolution и английская 4Kings. Как в этот раз немного не хватило везения, и оторвавшиеся на два фрага немцы получили кубок. Заслуженно, хочу отметить, получили. Все-таки в последнее время тренировок у 4z было не так много, разве что перед самым чемпионатом. Тем не менее, второе место тоже очень почетно, к тому же есть хороший стимул побороться за третий Кубок Европы. Более подробное описание хода чемпионата и демки матчей можно найти по адресу http://www.pk.dtf.ru.

Адвокат и дьявольщина

Чешская компания с красивым названием Zima Software анонсировала Bloodline, еще одну игру в популярном нынче жанре “survival horror action”. Трехмерность, интерактивное звуковое сопровождение, меняющееся в зависимости от происходящих событий, – этим сегодня никого не удивишь. Гораздо занимательнее другое обстоятельство: разработчики постарались найти новый ракурс при выбо-





Увидеть правду

"Вам случалось любоваться Матрицей во всем ее величии? Миллиарды людей живут полноценной жизнью…" Узнали? "Матрица". Кто-то называет ее культовым фильмом, кто-то - пустышкой, подделкой, сборищем цитат и заимствований откуда только можно. Но никто, ни один человек не сказал, что идея воплощена на низком уровне или с недостаточным размахом. Слух о том, что планируется сделать игру по фильму, витал в воздухе давно. Кто из компаний обладает таким размахом, чтобы разница между происходящим на большом экране и на экране монитора не превратилась в пропасть? Кто делает элитные игры с бесподобным дизайном, кто возьмется воссоздать Матрицу? Ответ только один - Interplay и Shiny Entertainment. Информации, даже не поддающейся проверке, - кот наплакал. По слухам, это будет нечто похожее на Oni (beat-'em up), сюжет которой перекликается с сюжетом продолжения фильма, герои (по крайней мере Нео) "Матрицы" в игре тоже появятся. Дэйв Перри, дизайнер-легенда, счастлив, как ребенок: он затевает что-то грандиозное, чуть ли не ежедневно консультируется с создателями фильма, вкладывает в проект все свои немалые силы и талант. Увы, но раньше второй половины 2002 года мы игру не получим…

Devastator из Краснодара

Как стало известно, на российском гейм-девелоперском горизонте появился еще один игрок. Это некая компания XBow Software из Краснодара, которая заявила о себе буквально совсем недавно, выпустив свой первый, "пробный" проект: условно-бесплатную игру Devastator, представляющую собой несложную 2D-аркаду, созданную по мотивам знаменитого Spectrum`овского хита R-Type. В редакции получившуюся стрелялку одобрили - так что, скорее всего, демо-версию игры вы найдете на CD этого номера. - AleXX

Агент по дискредитации добропорядочных авторов

При попустительстве мрачного и неразговорчивого в последнее время Джобса на страницы нашего журнала проник очень опасный агент по кличке Кузьма (в иностранных разведслужбах известен как Hugo). Всем авторам и читателям рекомендуется соблюдать предельную осторожность! Теперь у Кузьмы появился сын – тоже Кузьма. Кузьма Кузьмич, стало быть. Люди, не повторяйте моей ошибки, не связывайтесь с этим отпрыском коварного тролля!

В аннотации к новой игре от "МедиаХауз", названной "Кузька – путешественник по времени", черном по белому написано – "играйте и учитесь вместе с Кузькой…" и "…содержит элементы обучения". Вот где подвох-то! Я-то поверил, думаю, пусть этот маленький Кузьмич путешествует по каменному веку, Древнему Египту, Древней Греции, Древнему Риму и т.д., – тут и мне можно будет всем продемонстрировать свое знание истории! Позвал друзей, родственников, включил высший уровень сложности – толстенная такая книга на картинке. Ох, зря…

В общем, оказалось, что игра – очередной сборник из восьми мини-игр "про Кузю". Причем – о, ужас! – большинство оказались мне не по зубам на выбранном уровне сложности. Снизить уровень гордость не позволяла, а пройти – ну никак! Так вот и подрывают авторитет старых опытных бойцов… С горем пополам удалось посадить космолет на поверхность луны – Нил Армстронг поздравил: "Молодьец, Кузка!". Решено – назову этот уровень лучшим в игре.

А об остальных семи уровнях что сказать… Разные они – и это хорошо. Но исполнение, знаете ли… Вот уровень "Индустриальная Эра". Примитивнейшая аркада – от прессов уворачиваемся, кое-где пригибаемся, кое-где прыгаем… И елки-палки! Принц Персии с Алладином лучше прыгали, хоть и старички уже древние по игровым меркам. А у молодого Кузьмы в арсенале только лишь один прыжок, да и тот, похоже, отрисовывается простым перемещением в пространстве спрайта. А эта дикая ловля коров, отягощенная процессом распознавания клейма! Что-то вроде детской игры в "съедобное-несъедобное". Оригинально, в принципе, но, если честно, сегодня многие фриварные игры выглядят лучше и содержательнее. Разве что благодаря промежуточным мультикам и профессиональной озвучке Кузьма Кузьмич хоть как-то становится похож на уважаемого представителя аркадного жанра.

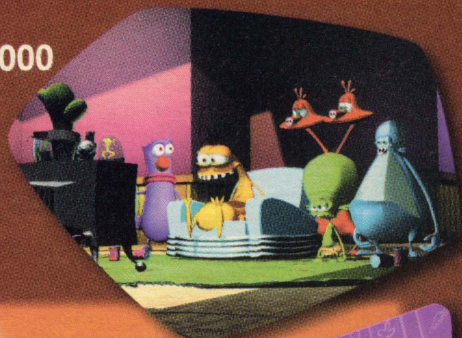
Итог будет такой. Для ребенка 6 – 12 лет игра, чисто теоретически, может стать событием в жизни. А для одного добропорядочного автора в журнале "Навигатор игрового мира" уже стала… Так что все нормально. Нормально и даже хорошо, если не считать того, что назвать это полноценным экшеном или аркадой никак невозможно. Добропорядочный автор.

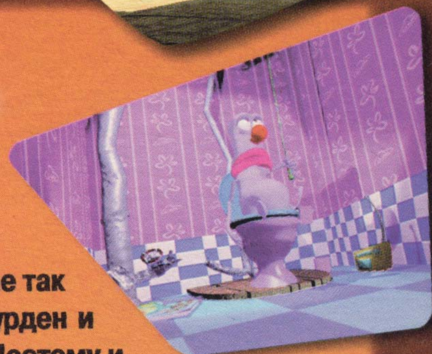
P.S. Кстати, о Древнем Риме. Это уровень-шедевр! Необходимо проложить канализацию для страждущих патрициев. А то у них скоро кончится туалетная бумага! Дополняют идиллию соответствующие процессу звуки.

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru

ПРИЗНАНА ЛУЧШЕЙ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЙ ИГРОЙ НА ВЫСТАВКЕ Е3'2000

ТУПЫЕ ПРИШЕЛЬЦЫ



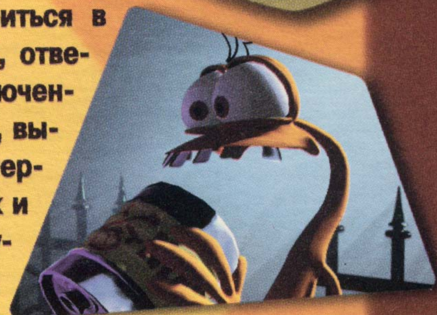


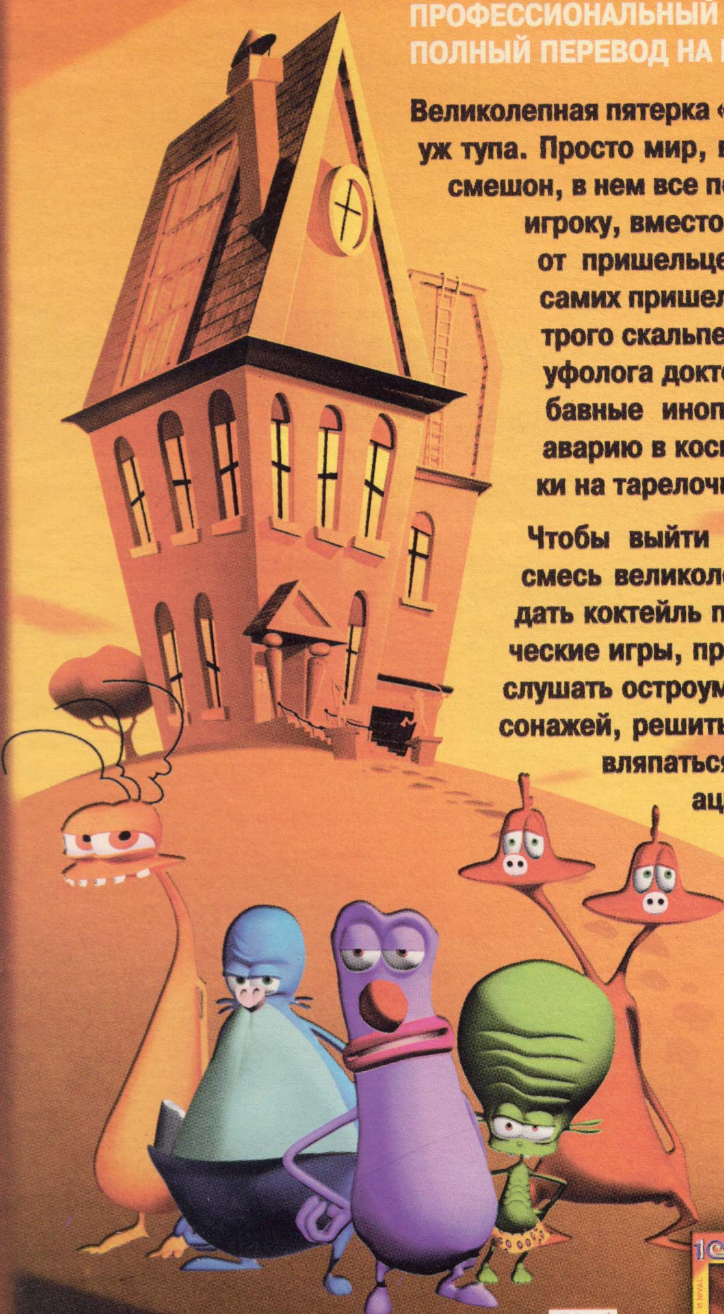
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЗВУК
ПОЛНЫЙ ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Великолепная пятерка «тупых пришельцев» вовсе не так уж тупа. Просто мир, в который они попали, абсурден и смешон, в нем все поставлено с ног на голову. Поэтому и игроку, вместо того, чтобы традиционно спасать от пришельцев Землю, придется спасать самих пришельцев от цепких объятий и острого скальпеля главного злодея, знатного уфолога доктора Сахаринера, ведь эти забавные инопланетные уродцы, потерпев аварию в космосе, сами летят к нему в руки на тарелочке с голубой каемочкой!



Чтобы выйти победителем, надо погрузиться в смесь великолепной графики и анимаций, отведать коктейль пародий на фильмы и приключенческие игры, примерить шкурку пришельца, выслушать остроумные диалоги характерных персонажей, решить кучу сумасшедших загадок и вляпаться в массу уморительных ситуаций и при всем при этом, все-таки, не лопнуть от смеха.











Nival INTERACTIVE

www.stupid-invaders.com www.ubisoft.com www.nival.com

Юрий Пашолок

3! 2! 1! Wa-a-a-rgh!

GORKAMORKA

Жанр *аркадные гонки*
Издатель *Ripcord Games*
Разработчик *Ripcord Games*
Требуется *P- 200, 32 Mb, 3D-уск.*
Дата выхода *II квартал 2001 года*

Дипломатия есть тонкое оружие цивилизованного воина.
Атилла.

Моя любить кататься! Моя любить бах-бах! Моя иметь приставка! Моя любить WarHammer!

Примерно так должна была бы выглядеть стенограмма совещания боссов в Ripcord Games, когда обсуждалась новая игра с лицензией Games Workshop. Уже в процессе разработки поступило новое указание – "моя иметь компьютер!" Так Gorkamorka стала интересна не только для владельцев ныне помирающей Dreamcast.



Орки в жизни занимаются только двумя вещами – воюют и катаются на своих чудо-агрегатах, для смеха именуемых машинами. Gorkamorka – это возможность для всех истинных орков совместить эти два благородных и общественно полезных занятия, то есть в игре можно и поездить, и пострелять. В этой связи можно вспомнить, к примеру, Death Truck. Только в Ripcord Games пошли дальше своих коллег из Dynamics: теперь на турели нашего средства передвижения сидит верный Чунчо-пулеметчик. В любое время мы можем сменить кресло пилота на турель и наоборот. Особенно интересно это будет опробовать в сетевой игре, где обещана возможность одному сидеть за рулем, а другому - за гашеткой. Помимо стрелка, у вас может быть целая банда, делающая всякие гадости соперникам, и, конечно же, имеется много вариантов различного вооружения и техники. Естественно, обновки не бесплатны. Расплачиваться придется честно заработанными в гонках зубами противников.

Эх, прокачу!

После знакомства с демкой создается впечатление, что разработчики специально сделали все возможное, чтобы отпугнуть потенциальных поклонников. Для начала был на корню вырезан режим гаража, в результате невозможно хоть как-то оценить его возможности. Кроме того, невозможно перенастроить управление. Зато добрую половину места, что занимает демо-версия, занимает реклама...

Gorkamorka сработана на базе движка Jeff Gordan Racing. Неплохая игра, если забыть о том, что ей уже стукнуло два года. Разрешение экрана невозможно поднять выше, чем 640X480, однако это пустяк по сравнению с остальным. Можно, конечно, поверить сюжету, где рассказывается о том, что при падении корабль орков погубил все живое... Но это не оправдание убогости и однообразия пейзажа! Темнота, вечно царящая на планете, не может скрыть однообразные текстуры и неудачный дизайн.

Еще более странно выглядит игровой процесс. Скорость всех соревнующихся самобеглых телег практически одинакова – нормальной гонкой здесь и не пахнет. К тому же цель – зарабатывание очков. Очки набираются путем отстрела соперников. В демоверсии наш агрегат оборудован ракетной установкой. Тем сильнее шок оттого, что ракеты почти не причиняют никому ущерба. Попытки же протаранить врага приводят к полному непониманию: больший ущерб наносится не атакуемой стороне, а атакующей. Или на этой планете действуют совершенно другие законы физики, или я вообще ничего не понимаю.

Моя твоя не понимай...

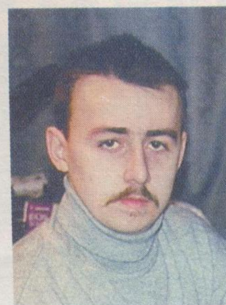
Похоже, что в лице Gorkamorka вырисовывается игра про орков, сделанная орками и для орков. Демоверсия настолько ужасна, что вряд ли проживет на жестком диске среднестатистического пользователя больше получаса. Предсказывать судьбу полной версии игры, в принципе, уже можно. Чудес не бывает. При должном старании (до мая время есть) может еще получиться достаточно веселый середнячок – но не более того.



Принцесса Кононоке



Константин Подстрешный



- Кто Они такие? – спросил он Смертовича.
- Они – это все, кто хочет ими быть,
- философски ответил Смертович Дранг, поглаживая клык.
– Они это в равной степени как определенный уровень сознания, так и целый общественный институт.
Они смертны, на место умерших приходят новые, но институт ихнести неизменно существует.
- Извини, я просто так спросил, - сказал Билл и продолжал уже шепотом:
- Смертович, дружище, найди мне хорошего Адвоката!
Гарри Гаррисон. Билл – герой галактики.

ONI

Жанр	TPS/Fighting
Издатель	Gathering of Developers
Издатель на территории России	Бука
Разработчик	Bungie Software
Требуется	Pentium 266, 64 Mb RAM, 3D-акс (OpenGL)
Рекомендуется	Pentium 300, 128 Mb RAM

При всех минусах ее характера, она могла головой проломить стену...

Согласно канонам японской мультипликации человечество делится на две части: первая – бандиты, которые зачем-то постоянно образовывают синдикаты; вторые – служители закона, которые любят эти синдикаты зачем-то рушить. В штате обоих структур состоят исключительно привлекательные девушки и субтильные юноши. Эти две организации постоянно собираются бить друг другу морды, в перерывах между сим увлекательным занятием испытывая к противнику редкостную симпатию, а то и находя в стане врага парочку-другую давно потерянных родственников. В последних веяниях аниме появилась еще и третья "фракция" – мирные жители или, если вам угодно, NPC. Их предназначение - снабжать положительных персонажей аптечками и патронами. Также мирные жители служат своеобразным катализатором действия полицейских: спецназ не начнет нормально драться, пока бандиты не убьют самым жестоким образом 6-7 гражданских. В принципе, количество обывателей можно сократить до одного-двух, но тогда это должны быть дети.

Все вышеперечисленные правила безотказно работают и в Oni – новой игре от незабвенной Bungie, которая после революционных стратегических Myth`ов, похоже, решила вспомнить боевую молодость, когда она еще делала аркадные стрелялки вроде Marathon и Abuse.

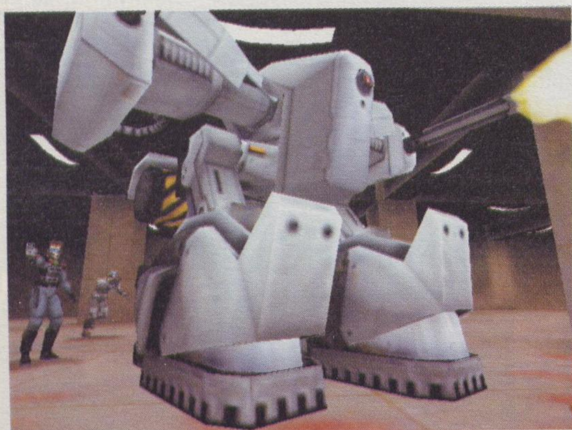
Главной героиней игры становится некто Коноко - девочка с фиолетовыми волосами, которые в конце игры почему-то приобретают нормальный каштановый оттенок. У нашей девочки большие проблемы. Казалось бы, работала себе в спецотряде TCTF, так себе работа, нервная, но хорошо оплачиваемая, никого, кроме бандитов, не трогала. Но приходит ей в голову нехорошая мысль – узнать, кто ее папа. И понеслось... От битв с террористами, поисков папиного дневника и потери лучшей подруги до терзаний в стиле Раскольникова - все это щедро сдабривается роликами на движке игры и просто скриптовыми сценками. Внимательный и знающий игрок найдет множество штампов из японской мультипликации, начиная от Ghost In The Shell или Knights of Ramune и заканчивая Миядзаковской Mononoke. И не удивительно - образ главной героини создавал такой человек, как Алекс Окита (Alexander Okita), который до этого работал над приставочной RPG по мотивам псевдо-киберпанковского анимешного сериала Bubblegum Crisis.

Девушка, вы не узнаете меня? А ведь это я, Уротцитокидоджи...

Разработчики очень элегантно решили извечную проблему TPS. Помните, как в Shadow Man при приближении главного героя к стене камера начинала судорожно искать наиболее удобное положение и в итоге находила его за ближайшим холодильником? В Oni, стоит лишь Коноко подойти вплотную, любая стена становится полупрозрачной - дешево и сердито, но в то же время удобно. Иногда помогает найти бонусы, спрятанные в укромных уголках хитрыми разработчиками.

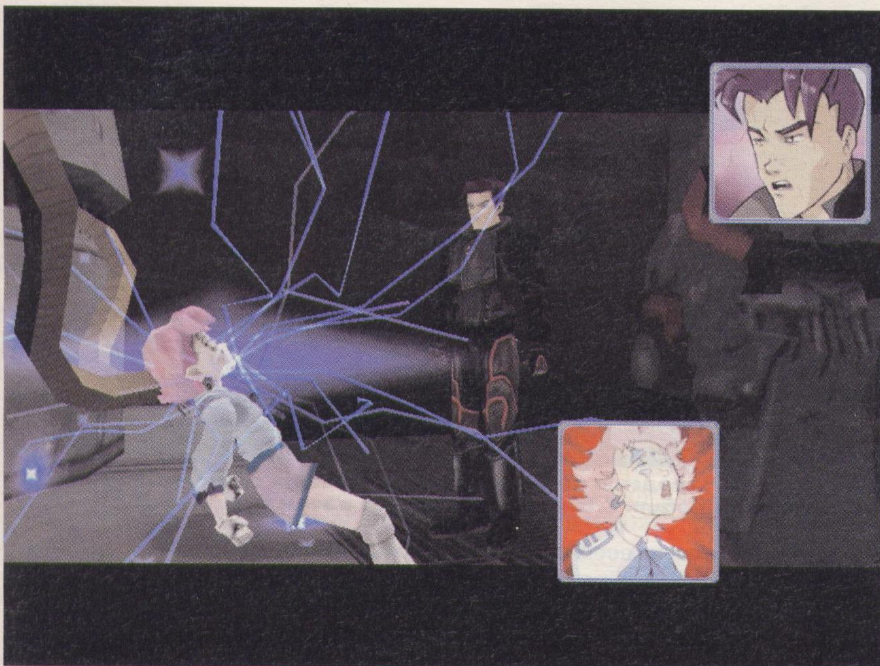
Поразительное ощущение оставляет графическая составляющая Oni. Такого резкого контраста между яркими спецэффектами и бедными текстурами, между огромными уровнями и прямоугольными автомобилями,

▼ Вот этот красавец не попал в игру



▼ **К вопросу об издевательстве над инстинктами игрока: каждый из этих лазерных лучей включает автоматическую турель. Ах, еще один момент - лучи постоянно движутся.**





▲ **Пожалуй, только в аниме возможно, чтобы маленькую девочку (пусть даже и киборга) похитили, жестоко связали, пытали током, а потом еще и взорвали. Жуть, да и только... Но, видимо, не совсем бессердечные люди писали сюжет к игре, после взрыва девочка частично выжила... Правда, только затем, чтобы ее потом пристрелил шеф полиции.**







между точеной фигуркой Коноко и ее угловатыми противниками... Конечно, не в новинку находить черное и белое, особенно в приставочных портах, но чтобы столько совершенно противоположных черт содержала в себе игра, такого еще не было. Во всем плохом, что в Oni есть, виноваты, конечно, приставки. Например, экраны на мониторах изначально должны были быть активными, то есть на них крутилась какая-то красивая картинка, на Е3-шных роликах это было. Фишку срезали, видимо, не тянули приставки такое разбазаривание оперативной памяти. Отсюда же и бедность текстур, и полупустые коридоры, и сейвы только в отведенных скриптом местах. Хотя последнее нельзя безоговорочно считать недостатком, ограничение на сейвы – штука очень тонкая. Стоит применить ее неправильно, и игра начинает казаться занудной, каждый проигрыш будет раздражать, а стоит сделать save с умом, как в нашей Oni, и это только добавит играбельности. Разве были бы такими захватывающими Resident Evil и Hitman, если бы в них можно было записываться, где угодно?

Здравствуйте, я бандит, живу на этом уровне и жду, когда меня убьют (Немножко о свободе выбора)

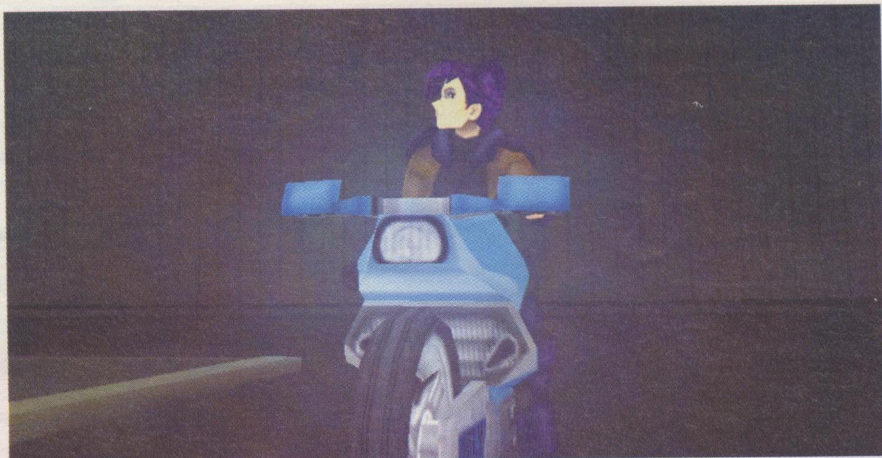
В другом схожем приставочном хите - Fighting Force - нас запирали в комнате до тех пор, пока мы не перебьем всех врагов, и лишь потом позволяли пройти дальше – в такую же комнату (это называлось нелинейным сюжетом.) В Oni мы легко можем убежать от слишком сильного противника или заманить его на край крыши и столкнуть вниз. Где-то наверху была небрежно обронена фраза “огромные уровни” – это действительно так, и над ними работали не только дизайнеры, но и несколько настоящих архитекторов. Рядовой уровень в Oni – восьмиэтажное здание с подземной парковкой и вертолетной площадкой на крыше или аэропорт – с парой самолетов на взлетной полосе. Все в натуральную величину.

А возле этих самолетов – террористы с пушками, террористы с большими пушками, просто террористы, ну и парочка спрятавшихся техников. Террористов убиваем, если что - рабочие помогут, особо живучих гадов

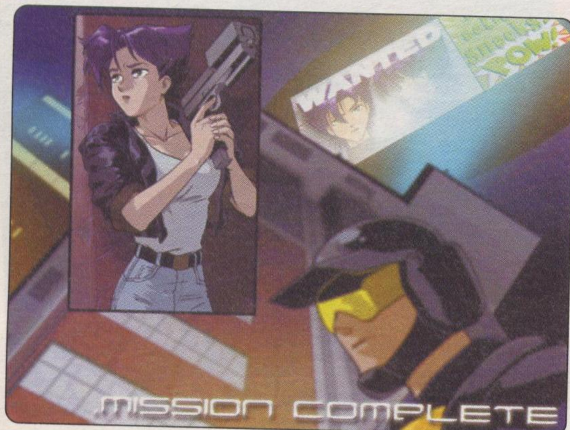
▼ **Дурная наследственность: как братика-то разнесло. Сильный, чертяка, раз пять вас убьет, прежде чем догадаетесь, как победить его.**







▲ Синий байк – средство передвижение настоящих супергероинь; посмотрев Bubblegum Crisis, вы лишний раз в этом убедитесь.





расстреливаем из узишки или поджариваем из плазменной винтовки. Удар, еще удар, подсечка, комбо, и снова каблучки Коноко стучат по полу - девочка несется куда-то вперед к новой схватке, заряжая на бегу в пистолет подобранную обойму. При довольно скудном управлении (кроме стандартного вперед/назад/вправо/влево/шифт/пробел-прыжок, задействованы всего две кнопки "удар рукой" и "удар ногой") разработчики смогли научить Коноко не только приличному списку зубодробительных ударов, но и еще дюжине комбо. Вы продолжаете находить новые приемы на всем протяжении игры! Вот Коноко схватила за шею одного бугая и одновременно ее нога отпечаталась на физиономии второго, подкравшегося сзади.

Быстрее и захватывающе драк только повороты сюжета. Поиски родственников не проходят для Коноко даром. Бывшие друзья становятся врагами, а враги, как это ни удивительно, не становятся друзьями, в конце игры чуть ли не весь город ополчается против несчастной Коноко. Из ученых, которые до этого с удовольствием делились лишней аптечкой, бонусы приходится выбивать угрозами. Не смогли обойтись авторы и без такой фирменной аниме-фишки, как разветвленный сюжет. На одном из уровней игры у нас есть выбор - прибить или оставить в живых шефа TCTF, который так долго обманывал главную героиню. Зависит от этого последний уровень и битва с боссом; жаль только, что финальный мультфильм в любом случае будет один и тот же.

Это не аниме, это Россия... И если отчизна тебя не просила.

Разработчики опаздывали со сроками (а если учесть, что Bungie купил железный канцлер Билл Гейтс, то их можно понять), и игра появилась на свет несколько не такой, как замышлялось три года назад. Надо отдать должное, Oni выглядит законченным и отлаженным продуктом. Вспомните, в такой же ситуации у Monolith и Ritual получились сырые Blood 2 и SiN и к ним потом полгода выпускали многомегабайтные патчи. А потом к этим патчам - еще патчи, и это все равно глючило... Продолжаем хвалить Oni дальше. Нашим любителям аниме из Чикаго пришлось пожертвовать несколькими интересными уровнями и большей частью заготовленного сюжета. Если вы заглянете в директорию с игрой и найдете там папку GameDataFolder, то увидите, что файлы последнего уровня называются level19_Final.dat, хотя в самой игре всего 14 этапов. Отсутствуют пятый, седьмой и с пятнадцатого по семнадцатый уровни. Из сюжета пропали несколько персонажей, в том числе любимый Коноко (рыженький такой паренек, он мелькает на нескольких заставках). И главное - в релизную версию не попал огромный боевой робот, который позиционировался как один из основных пунктиков игры.

Невыносимое сожаление вызывает отсутствие в игре мультиплеера или хотя бы режима файтинга, чтобы можно было поколотить друг дружку, разбивая клавиатуру и отталкивая локоть соседа, как в старые добрые морталкомбатовские времена. А ведь еще полгода назад multiplayer числился в списке features игры. В том числе и интернет-дезматч с более чем сотней игроков и пятью различными типами бойцов. Наверное, с тех пор в игре и остались скрытые персонажи с полным спектром ударов.

Соберем кусочки мыслей автора воедино

Да, Oni - еще одна хорошая игра, лишний раз доказывающая, что количество полигонов и прочая ерунда вроде динамического освещения решает не все. Японская анимация, хороший сюжет, яркий главный персонаж и захватывающий геймплей делают Oni одной из тех игр, с которыми будут сравнивать следующих представителей TPS и которую не стыдно добавить в свою коллекцию. Oni станет для вас непрерывным развлечением минимум на неделю, вы будете играть, отходить от монитора, вздыхать, снова возвращаться и играть, играть, играть...

P.S. Oni с японского можно перевести как "одна" или "одиночество".

Рейтинг : 8,7

Игровой интерес : 9 | Графика : 8 | Звук и музыка : 8 | Дизайн : 8 | Ценность для жанра : 9

Время освоения: от 5 до 10 минут | Сложность: высокая | Знание английского: не требуется



Anne McCaffrey's Freedom: First Resistance

Дмитрий Ваулин

Жанр *TPS/adventure*
Издатель *Red Storm Entertainment*
Разработчик *Red Storm Entertainment*
Требуется *Pentium 266, 32 Mb, 3D-уск.*
Рекомендуется *Pentium II 400, 96 Mb*

Классический неувядающий сюжет про вторжение инопланетян на родную планету не собирается на пенсию – интересно, почему так происходит? Уж не сидят ли господа сюжетопридумщики на довольствии у этих серых и глазастых существ, исподволь готовя нас к неминуемому рабству? Или, наоборот, эти святые люди заранее закаляют нас? "В борьбе обретем мы право свое..."



Клер Паркинтон

Возраст около 20 лет. Росла в богатой семье. С детства проявляла интерес к гимнастике. Богатый папаша нанял дочери тренера для подготовки к Олимпиаде. Благодаря этому Клер обладает превосходной гибкостью и подвижностью, а также владеет различными видами боевых искусств. Когда Catteni вторглись на Землю, мистер Паркинтон незамедлительно продался пришельцам. В настоящее время он занимается тем, что сдает людей в рабство. Клер не верит в предательство отца и присоединяется к Сопротивлению с целью докопаться до истины.



Энджел Санчес

Возраст около 24 лет. Вела самый обычный образ жизни, работала в консультационной конторе. После вторжения семья Энджел была похищена, а ее возлюбленный погиб при попытке сопротивления. Сама Энджел пыталась скрыться, но вскоре была поймана, как и остальные, и заключена в тюрьму в одном из временных лагерей беженцев. После побега стала лидером Сопротивления. Помимо прочих неоспоримых достоинств обладает железной силой воли.

Много-много раз "до" и "после" сегодняшнего дня они прилетали колонизировать Землю. Что ж с них взять – зеленые (или серые – это кому как повезет) больше ни на что не способны. И от этого страдают. К тому же безалаберные завоеватели не учли, что в Северной Америке проживает девушка по имени Энджел Санчес...

Дети андеграунда

Ситуация рядовая: мы должны ходить, собирать предметы, потом опять ходить, параллельно кого-то избивая, затем отдавать предметы какому-нибудь существу. Смысл игры – в примитивном блуждании по мрачным уровням. Иногда в компании с одним или двумя помощниками. Причем игра, глумливо сомневаясь в нашей умственной полноценности, почти всегда явно подсказывает, что именно и где надо сделать. Ужас! Дополняют убожество драки, которые неуклюжи, просты и, следовательно, неинтересны. Вы поворачиваетесь более-менее по направлению к врагу и начинаете жать кнопку "бить" что есть мочи (чем интенсивнее, тем лучше). Это все! Заветный асфальтовый каток уже вызван...

А пока он едет, пару слов о графике. Freedom использует немного измененный (вернее будет сказать – изуродованный) движок от Rogue Spear. Он не приобрел абсолютно ничего в графическом плане, но заметно потерял в скорости. Модели неприлично грубые как по качеству текстур, так и по количеству полигонов. Уровни пустые и безжизненные, и это с трудом сошло бы с рук даже в каком-нибудь тупом экшене с кучей крови и убийств. А тут почти адвентюра... Наша цель – "исследовать" окружающее пространство. А исследовать-то особо нечего. Скучно. Недавние игры Omicron или Urban Chaos установили гораздо более высокий стандарт для такого типа игр. Дополняет печальную картину почти полное отсутствие звуковых эффектов.

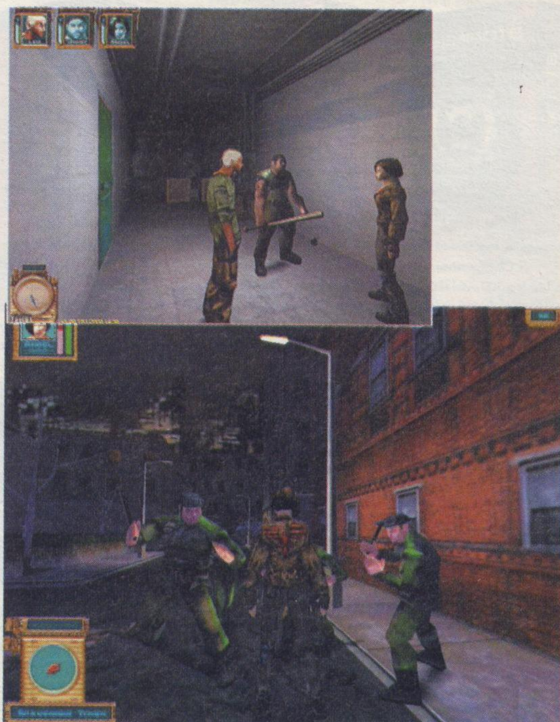
Если поискать

Впрочем, если хорошенько поискать, то у игры можно обнаружить и положительные качества, хотя бы объективности ради: в игре достаточно много диалогов, гораздо больше, чем драк. Наверное, найдутся люди, которые это оценят. Например, фанаты популярной американской писательницы Anne McCaffrey (если таковые у нас отыщутся). Мне же лично понравилось управление – есть возможность установить привычную шутерную раскладку клавиатуры. И еще вращение камеры не вызывает нареканий. Вот. Способно ли это смягчить вердикт? Нет.



Лео

Фамилия и возраст неизвестны. Превосходный хакер. Фактически не имеет образования, постигал азы обращения с компьютером исключительно на практике. Во время вторжения ему удалось скрыться в подземных коллекторах и, что немаловажно, спасти свое электронное оборудование. К Сопротивлению относится с легким недоверием, считая, что мог обойтись и без него.





Время освоения: от 5 минут до 0.5 часа **Сложность: средняя** **Знание английского: желательно**

Рейтинг : 3,0

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT

Навигатор Игрового Мира совместно с компанией "БУКА" предоставляет уникальную возможность приобрести по почте новинки рынка компьютерных игр и проверенные временем хиты.

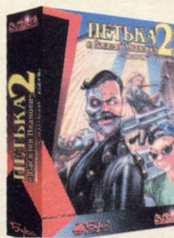
НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА



ВАНГЕРЫ (1 CD; action/adventure)
Код 109 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 142 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Русская Рулетка 2
(1 CD; 3D action/симулятор)
Код 125 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 126 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Петька и ВИЧ 2 : Судный день
(1 CD; квест)
Код 123 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 124 Jewel 80 руб.(90 руб.)


Петька и ВИЧ спасают Галактику (3 CD; квест)
Код 121 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 122 Jewel 240 руб.(270 руб.)

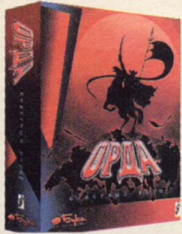

Незнайкина Грамота
(1 CD; обучающая для детей)
Код 117 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 118 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Меч и Магия 8
(2 CD RPG)
Код 131 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 138 Jewel 160 руб.(180руб.)



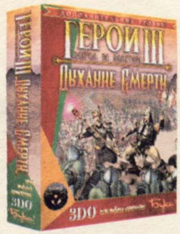
Jagged Alliance 2: Агония Власти
(2 CD; стратегия/RPG)
Код 102 Box 300 руб. (320 руб.)
Код 103 Jewel 160 руб.(180 руб.)



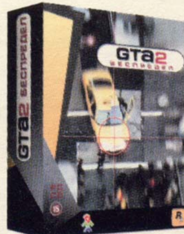
Орда: Северный ветер
(1 CD; стратегия)
Код 119 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 120 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Герои Меча и Магии 3 (1 CD; стратегия)
Код 111 Box 300 руб. (320 руб.)
Код 112 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Герои Меча и Маги3: Дыхание Смерти (1 CD; стратегия)
Код 113 Box 260 руб. (280 руб.)
Код 114 Jewel 80 руб. (90 руб.)



GTA2 : Беспредел
(1 CD; action/гонки)
Код 100 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 101 Jewel 80 руб.(90 руб.)

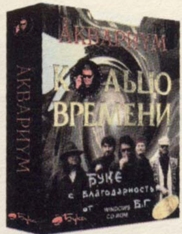


Громада
(1 CD; Аркада)
Код 115 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 116 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Фланкер 2.0
(1 CD;симулятор)
Код 127 Box 390 руб. (420 руб.)
Код 128 Jewel 80 руб.(90 руб.)


Бременские Музыканты
(1 CD; квест)
Код 107 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 108 Jewel 80 руб.(90 руб.)



АКВАРИУМ:"КОЛЬЦО ВРЕ-МЕНИ"
(2 CD; мультимедия)
Код 104 Box 270 руб. (300 руб.)



Штырлиц
(1 CD; квест)
Код 129 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 130 Jewel 80 руб.(90 руб.)



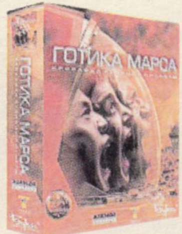
Аэропорт
(1 CD; экономическаястратегия)
Код 105 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 106 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Вояки
(1 CD; Аркада)
Код 132 Box 260 руб. (280 руб.)
Код 133 Jewel 80 руб. (90 руб.)


Крестоносцы Меча и Магии
(1 CD;Action/RPG)
Код 134 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 135 Jewel 80 руб.(90 руб.)

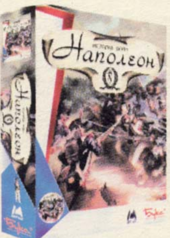

Рыцари поднебесья
(1 CD;Action)
Код 136 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 137 Jewel 80 руб.(90 руб.)



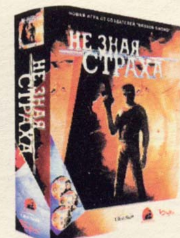
Готика Марса
(1CD;Action/Adventure)
Код 140 Box 260 руб.(290 руб.)
Код 141 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Вторжение: Выжженная Земля
(1 CD;Стратегия)
Код 145 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 146 Jewel 80 руб.(90 руб.)



История войн: Наполеон
(1 CD;Стратегия)
Код 147 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 148 Jewel 80 руб. (90 руб.)



Не зная страха
(3CD;Приключения)
Код 149 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 150 Jewel 240 руб.(270 руб.)



Heavy Metal FAKK2
(1 CD;3DAction)
Код 151 Box 270 руб.(290 руб.)
Код 152 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Поручик Ржевский
(1 CD;Квест)
Код 153 Jewel 80 руб. (90 руб.)



Игровая матрица
(1 CD;Сборник)
Код 139 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Волшебный Сундук
(1 CD; игры для детей)
Код 110 Jewel 80 руб. (90 руб.)



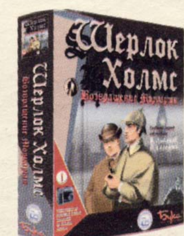
Агент
(1 CD;Квест)
Код 173 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 174 Jewel 80 руб.(90 руб.)



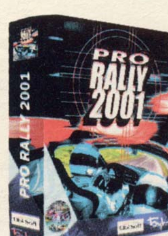
Хроники Героев: Воины Степей; Преисподняя
(2 CD;Стратегия)
Код 161 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 162 Jewel 160 руб. (180 руб.)



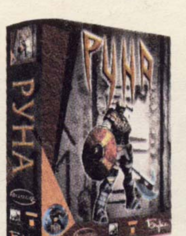
Хроники Героев: Схватки Драконов; Повелители Стихий
(2CD;Стратегия)
Код 171 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 172 Jewel 160 руб.(180 руб.)



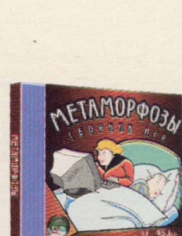
Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти
(1 CD;Квест)
Код 163 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 164 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Pro Rally 2001
(1 CD;Симулятор)
Код 165 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 166 Jewel 80 руб.(90 руб.)



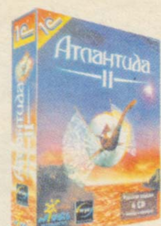
Руна
(1 CD;Action)
Код 175 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 176 Jewel 80 руб.(90 руб.)



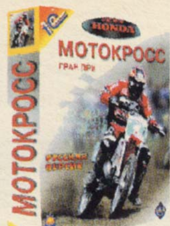
Метаморфозы
(1 CD; сборник)
Код 178 Jewel 80 руб. (90 руб.)



ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ПРОГРАММЫ



АТЛАНТИДА 2 (4CD квест)
Код 201 Jewel Цена 300руб. (360р)
Код 301 Box Цена 660руб.*



HONDA МОТОКРОСС.ГРАН-ПРИ (1CD гонки)
Код 200 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 300 Box Цена 580руб.*



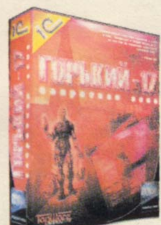
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА (1CD квест)
Код 202 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 302 Box Цена 450руб.*



БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 2: ДЕЛО О СЕРИЙНОМ МАНЬЯКЕ (1CD квест)
Код 203 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 303 Box Цена 350руб.*



ВОЙНА И МИР (1CD стратегия)
Код 204 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 304 Box Цена 450руб.*



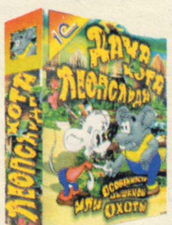
ГОРЬКИЙ-17: ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА (1CD RPG/стратегия)
Код 205 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 305 Box (В комплекте футболка и плакат) Цена 580руб.*



ГОРЬКИЙ-18: МУЖСКАЯ РАБОТА (1CD RPG/стратегия)
Код 206 Jewel Цена 80руб. (96руб.)



ДАЛЬНОБОЙЩИКИ: ПУТЬ К ПОБЕДЕ (2CD гонки)
Код 207 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 307 Box Цена 560руб.*



ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА ИЛИ ОСОБЕННОСТИ МЫШИНОЙ ОХОТЫ (1CD квест)
Код 208 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 308 Box Цена 420руб.*



ЗАТЕРЯНЫЙ МИР (1CD стратегия)
Код 209 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 309 Box Цена 580руб.*



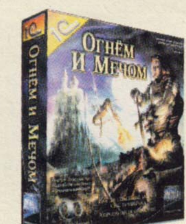
КИЛЛЕР ТАНК (1CD action)
Код 210 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 310 Box Цена 580руб.*



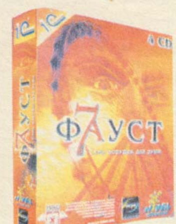
КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ (1CD RPG)
Код 211 Jewel Цена 80руб. (96 руб.)
Код 311 Box Цена 250руб. (300руб.)
Код 306 Box (Подарочное издание: в комплекте майка, плакат, коврик для мыши) Цена 960руб.*



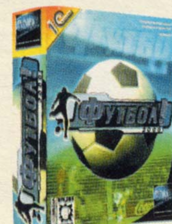
НЕ ТОРМОЗИ (1CD гонки)
Код 212 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 312 Box Цена 560руб.*



ОГНЕМ И МЕЧОМ (1CD стратегия)
Код 213 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 313 Box Цена 580руб.*



ФАУСТ: СЕМЬ ЛОВУШЕК ДЛЯ ДУШИ (4CD квест)
Код 214 Jewel Цена 300руб. (360руб.)
Код 314 Box Цена 580руб.*



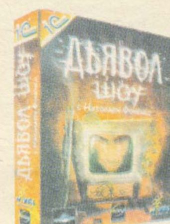
ФУТБОЛ 2000 (1CD футбол)
Код 215 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 315 Box Цена 580руб.*



ЧИКАГО 1932: ДОН КАПОНЕ (1CD стратегия)
Код 216 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 316 Box Цена 380руб.*



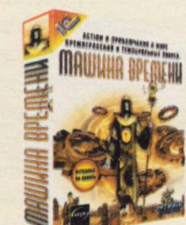
ЯРОСТЬ: ВОССТАНИЕ НА КРОНУСЕ (1CD action)
Код 217 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 317 Box Цена 560руб.*



ДЬЯВОЛ-ШОУ (1CD action)
Код 218 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 318 Box Цена 660руб.*



РАЗОРВАННОЕ НЕБО: КА-52 ПРОТИВ КОМАНЧА (1CD action)
Код 219 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 319 Box Цена 580руб.*



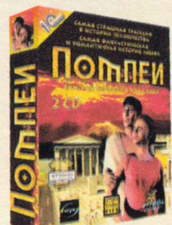
МАШИНА ВРЕМЕНИ (2CD action)
Код 220 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 320 Box Цена 660руб.*



Земля 2150: Война Миров (2CD стратегия)
Код 221 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 321 Box Цена 580руб.*



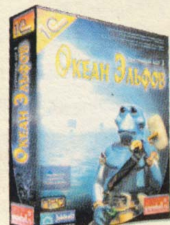
Одиссея (2CD)
Код 222 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 322 Box Цена 580руб.*



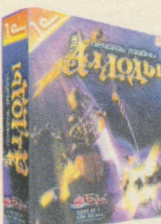
Помпеи (2CD)
Код 223 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 323 Box Цена 580руб.*



Морские титаны (1CD стратегия)
Код 224 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 324 Box Цена 580руб.*



Океан эльфов (Затеряный мир 2) (1CD стратегия)
Код 225 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 325 Box Цена 580руб.*



АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ
Код 326 Box Цена 580руб.*



АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ
Код 327 Box Цена 600руб.*



БОРОДИНО: НАУКА ПОБЕЖДАТЬ
Код 328 Box Цена 450руб.*



ЛУЧШИЕ ИГРЫ 99
(Дон Капоне, Не тормози, Война и мир, Ярость, Дальнобойщики) (в комплект дополнительно входит кепка "1С Дальнобойщики", вуппит, каталог "1С Мультимедия", демодиск)
Код 329 Box Цена 1400руб.*



ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000
(Атлантида 2, Аллоды 2, Футбол 2000, Горький 17, Дача кота Леопольда) (в комплект дополнительно входит футболка Горький 17, плакат Огнем и мечом, плакат Князь, щеточка для монитора)
Код 330 Box Цена 1400руб.*

Варианты приобретения игр (только на территории РФ):

Вариант №1. Оплата.
Оплатить в ближайшем отделении Сбербанка РФ стоимость заказа. При этом варианте цена указана без скобок. Цена в скобках для варианта №2 "наложенный платеж".

Реквизиты получателя:
*ИНН **7703205156** ООО "Навигатор Паблишинг" Расчетный счет №**40702810300062967801** в КБ "Содбизнесбанк" г. Москва, кор. счет **30101810500000000662** БИК **044525662***

Бланк заказа
1. **Индекс, адрес, Ф.И.О. получателя**
2. **Код товара** | **Наименование товара** | **Количество** | **Цена** | **Сумма**
3. **Общая сумма заказа**
4. **Тип доставки**

Заполнить бланк заказа, обязательно указать:
В бланке заказа укажите ***различные варианты*** для *оперативной связи* с вами (телефон, E-mail).
Бланк заказа вместе с копией платежного документа выслать обычным или заказным письмом по адресу: 123182 г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор Игрового Мира". Для более оперативного выполнения заказа указанные документы можно выслать по E-mail на navigat@aha.ru.

Вариант №2. Наложенный платеж.
Заполните бланк заказа по образцу "вариант №1", при этом цена заказа по варианту №2 указана в скобках, в бланке заказа укажите тип доставки (*наложенный платеж*).
Пример: Герои Меча и Магии 3 Jewel будет стоить при заказе по "***варианту №1***" **80** руб. По "***вариантуNº2***" **96** руб.

Примечание: *жители регионов, в которые доставка почты осуществляется авиацией (например - Карякский, Ненецкий, Таймырский, Чукотский, Эвенский автономные округа, Магаданская область и некоторые другие, доставка в которые осуществляется авиа сезонно) могут воспользоваться только первым вариантом рассылки. Способ доставки в ваш регион вы можете узнать на ближайшей почте.*

*Если стоимость заказа превышает 400 рублей, оплата производится только по "**варианту №1**"*
*Игры, коды которых выделены красным цветом также оплачиваются только по "**варианту №1**"*

*Срок выполнения заказа 10 дней с момента поступления оплаты на расчетный счет и получения копии платежного документа при "**варианте 1**" или при получении заявки при "**варианте 2**".*

Справки по телефону: (095)190-9768.

Дмитрий Смыслов

КИБОРГ-ПРОРОК

GUNLOK

Жанр *Action*
Издатель *Virgin Interactive*
Разработчик *Rebellion*
Требуется *Pentium II 266, 64 Mb, 3D-уск.*
Рекомендуется *Pentium III, 128 Mb*
Multiplayer *Internet, LAN*

Признаюсь сразу, игрушка мне очень понравилась. Уж простите, что так вот запросто убил всю интригу. Gunlok – отличнейший экшен. Интересный, самобытный, красивый... В общем, почти воплощение недостижимого идеала. Вместе с тем у Gunlok есть одна весьма серьезная проблема. Волею судеб (вернее будет сказать "волею авторов") игрушка вышла очень похожей на незабвенные Commandos: Behind Enemy Lines. Скорее всего, творению Rebellion придется в полной мере ощутить тяжесть креста под названием "стереотип мышления", так как сравнения с предшественником неизбежны. В сложившейся ситуации хочется предостеречь горячие головы от опрометчивых и преждевременных выводов. Не стоит воспринимать Gunlok как плагиат или попытку потеснить отважных диверсантов. Gunlok – вещь вполне самодостаточная, хотя местами и похожая на Commandos. Но обо всем по порядку.

Коварство прогресса

Прошло всего-то пятьсот лет. За это время человечество успело и основательно скакнуть вперед в плане технологического развития, и колонизировать изрядное количество близ- и не очень - лежащих планет, и полностью пересмотреть свои взгляды на сложившийся мировой порядок, и окончательно разочароваться в нем, и реорганизоваться в могущественные корпорации, и затеять безжалостную междоусобицу, и полностью истребить себя... Мораль – прогресс в несовершенном обществе крайне губителен. Но сейчас не об этом.

Люди, стало быть, друг друга истребили, и им на смену пришла цивилизация киборгов. Киборги воевать не бросили, поэтому к ним семимильными шагами приближалась та же горькая судьбинушка, что настигла непутевое человечество. Однако тут появился великий кибернетический мессия по имени Gunlok, решивший положить конец бессмысленному взаимному истреблению. Gunlok'а поддержала небольшая команда проверенных кибертоварищей. А на стороне местного гиперзлодея Skorn'а – бесчисленные полчища фанатично преданных ему механизмов. Налицо классическое противостояние "группы энтузиастов" и "реакционного режима". Классическое и стандартное – номер ГОСТа можете посмотреть по справочникам.

Gunlok и его команда

Спасать мир в одиночку – это пошло. Это выпендреж. Славой надо и с друзьями делиться. Да и потом: даже супергероям необходимо крепкое плечо друга, а лучше нескольких: кто знает, в какую сторону качнет?

У Gunlok'а трое друзей: Elint, Hark и Frend. Каждый обладает определенными уникальными и - в определенные моменты - незаменимыми способностями.

Elint легко справляется с отключением силовых барьеров, а также по совместительству является отрядным лекарем (или, наверное, все-таки зарядным устройством). Тихушник – в диверсионном отряде незаменим.

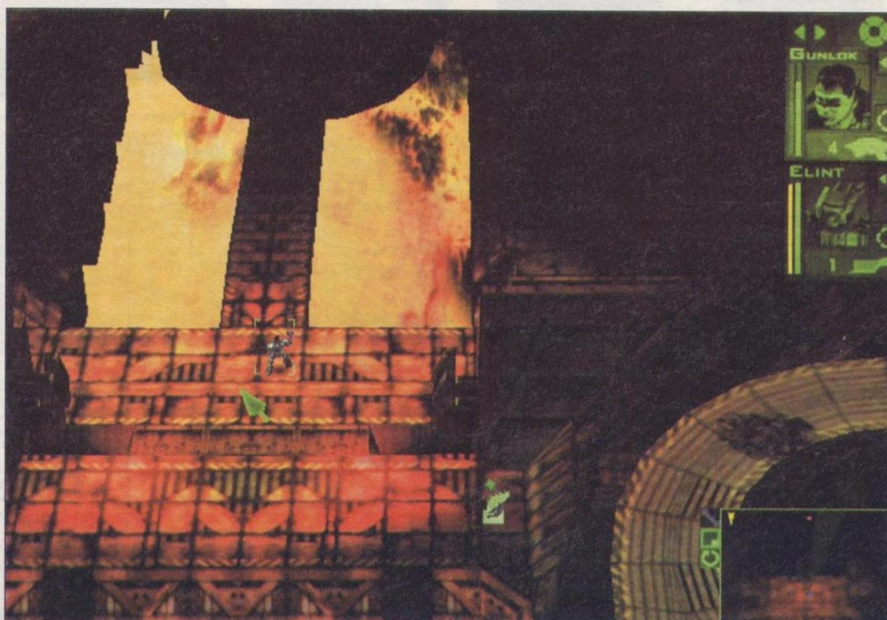
Незаменим и малыш Hark. Но он такой беззащитный! А вокруг слоняется множество хулигански настроенных вражин – приходится присматривать, а то вдруг кто чему плохому научит. Hark благодаря своим габаритам и скорости прекрасно справляется с функциями разведчика. А заодно и приманки. Кроме того, на картах сплошь и рядом попадаются места, куда проникнуть под силу исключительно "сыну полка".

Полезность Frend'а даже и объяснять не нужно – достаточно один раз на него взглянуть: сей "дружок" всем своим видом и манерами олицетворяет образ "меньшого кибербрата", который, несмотря на скромный возраст и еще более скромный интеллект, выше и шире старшего раз этак в двадцать. В свете этого ему отведена роль отрядного танка, доброжелательного к соратникам и беспощадного к врагам.

Глядя на это буйство фантазии разработчиков, ловишь себя на мысли, что в Commandos'ах аналогичный ассортимент был побогаче. Верно, но там и суть была иной. Кстати, настоятельно рекомендую не пренебрегать тренировочными миссиями. Управлять каждым из героев надо научиться заранее (как и в Commandos) – это сэкономит потом кучу времени и нервов.

Тяжело в учении... А "легко в бою" никто и не обещает!

Давайте, я все-таки сразу обозначу основное отличие Gunlok'а и Commandos. В жанре все дело, в жанре! В борьбе с гитлеровцами плавились мозги: как помните, единственно верный путь прохождения миссии был обычно так сильно завуалирован, что на его "развуалирование" уходили не одни сутки. Иными словами, Eidos сделали стратегию и, в какой-то степени, паззл.



Gunlok же – экшен. Тут все проще и сложнее одновременно. Мозги не ломаются, зато могут сломаться мышь и клавиатура. И при этом думать все равно приходится.

Спасение киберотечества растянуто на 15 миссий. Суть заданий – достичь определенной точки, найти определенную вещь и т.д. Ни в одном брифинге не найдется слов "убить всех". Но пусть это никого не обманывает – все равно придется раскурочивать приспешников Skorn'a охапками, партиями и бронеколоннами. Причем делать это во всеуслышание, с гиканьем и свистом, с красивыми спецэффектами. Разного рода тактические изыски имеются (когда в определенные моменты нужно догадаться применить спец. возможности своих друзей), но они только лишь оттеняют основную работу по отстрелу бронированных недругов (этим занимается сам Gunlok).

Снабжение отряда построено по принципу "помоги себе сам". Все, с чем вы выходите на борьбу за правое дело, - это слабенький пистолет и пара обойм к нему. Остальное нужно или отобрать у противника, или попросту найти в тайниках на карте. Дешево и сердито. И плюс к тому безумно жизненно.

Те, кто не с нами

По ряду причин ваши противники заслуживают особого разговора. Они – в кои-то веки! – действуют слаженно, стараются не попадаться на примитивные ловушки вроде выманивания по одному, адекватно реагируют на изменения игровой ситуации, понапрасну не подставляются. Кроме того, противник теперь обладает одним очень важным параметром, о необходимости которого давно уже кричат на всех углах. К привычным характеристикам вроде скорости передвижения, мощности брони, силы выстрела или дальности обзора добавилась еще одна – острота слуха. Так что теперь нужно думать не только о том, чтобы тебя не увидели, но и о том, чтобы тебя не услышали. Правильно! Жаль только, что теперь нельзя незаметно красться за спинами неприятеля. Услышат, заметят. Да и глаза у этих железок где только не расположены...

Исполнение

Если попытаться охарактеризовать внешний вид Gunlok'a одним словом – "красиво", если парой слов – "очень красиво". Благодаря стараниям создателей и возможностям движка мы увидим и динамическое цветное освещение, и огонь, и дым, и дождь с молниями, не говоря уж о красочных выстрелах и зрелищных взрывах. Особо хочется сказать об управлении. Полностью трехмерное окружение накладывает свой отпечаток – примерно половина клавиш отведена для работы с камерой. Дежурный недостаток всех подобных игр – камера крайне редко и крайне неохотно занимает удобную в текущей боевой ситуации позицию, ее положение приходится постоянно корректировать. Пока выберешь нормальную точку обзора – теряешь кучу времени, в течение которого есть все шансы лишиться изрядного шматка своего драгоценного здоровья.

Единственным существенным недостатком Gunlok'a я бы назвал только системные требования. За все нужно платить. Чтобы в полной мере насладиться предлагаемыми красотами, нужна весьма серьезная машина.

Не стану долго мусолить заключение, завершу статью тем, с чего начал, – перед нами отличнейший экшен! Игра удалась. Ее можно порекомендовать всем любителям динамичных, но в то же время не совсем тупых боевиков. А также тем, кому Commandos пришлись не по нраву из-за неторопливости и паззлоподобности процесса.

Игровой интерес : 8	Графика : 9	Звук и музыка : 6	Дизайн : 8	Ценность для жанра : 8	Рейтинг : 7,9
Время освоения:от 0,5 до 1 часа	Сложность: средняя	Знание английского: желательно			

Никита Кареев врезки: Зубр

Визит заморской гостьи

NO ONE LIVE FOREVER

Жанр FPS
Издатель Fox Interactive
Разработчик Monolith
Требуется Pentium II 300, 62 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется Pentium III 450, 128 Mb
Multiplayer Internet, LAN



Это именно интерактивное кино. Ибо та часть игры, где нам благосклонно дозволено возить мышкой и делать из подлых врагов мирового империализма дуршлаги, несет ненамного большую смысловую нагрузку, чем скриптовые сценки. Что? Какие сценки? Да те самые, которые мы привыкли наблюдать еще в любимом H-L. А частично – просто мультики, снятые на движке. Почему? Что в них хорошего? Просто некоторые моменты сложно разглядеть из-за дымящегося ствола АК-47. А зачастую и невозможно. Например – роскошную фигуру мисс Арчер. Для тех, кто еще не знает: для создания ее модели была привлечена госпожа Митци Мартин. См. фото. Понятно, для чего вставки? То-то же...

На самом деле агент 007 уже не раз бывал в наших краях. Подходил то с одной стороны, то с другой; проводил, так сказать, рекогносцировку местности. Бродил по нашей "жесткой земле", особо не засвечиваясь. А потом откочевал не без помощи контрразведывательных служб на более плодородные равнины, причем не далее как в братскую сеганинтендовскую республику. Следом за ним, видимо, потянулись и другие представители шпионской расы. И вот совсем недавно было спешно доложено в наш главразведштаб, что бедолага "седьмой" снова готовится посетить наши гигабайтные просторы, поскольку ему, видите ли, и World is Not Enough (007: The world is not enough by EA – Н.К.). Наш народ, понятно, после такого объявления сразу за оружие похватался: кто спешно миниган смазывать бросился, кто на кухню пошел рокетлаунчер пристреливать... Однако люди знающие все же испытывали некоторое волнение: суперагент - это, чай, не бот из соседнего подъезда, на такого свои меры требуются. Сел народ, в общем, и начал соображать. Вдруг – стук в дверь! Через доли секунды, требовавшиеся на развороты орудий, дверь была нервно изрешечена кривыми очередями из всех имеющихся в наличии стволов, закидана осколочными гранатами и - на всякий пожарный - продезинфицирована огнеметом. Все стихло лишь после того, как истощился весь имеющийся боезапас. Через минуту молчания самый смелый из собравшихся, собрав силы, робко прошептал: "К-к-кто там?". Груда щепок, что была некогда дубовой преградой на пути в штаб, с грохотом обвалилась на пол, где тут же и рассыпалась на разнокалиберные куски свинца с небольшими вкраплениями дерева. На пороге, ехидно улыбаясь, стояла неизвестная никому брюнетка, одетая в модный облегающий костюм. Послышался звук выпавшего у кого-то из рук шотгана.



– Арчер. Кейт Арчер, – спокойно представилась гостья.

Уже через несколько минут нервозность улеглась. Как выяснилось, Арчер была "из наших". Плавно приземлившись на единственный в штабе не подпиленный стул, она внятно, с расстановкой разъяснила, что была послана к нам организацией под кодовым названием Monolith, которая борется за мир во

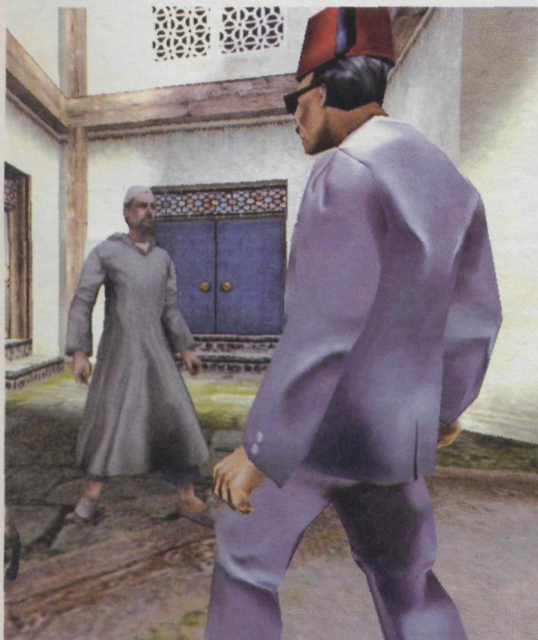


всей галактике и неприкосновенность амазонских снежных барсов, да и нам вот не прочь подсобить. Не волнуйтесь, дескать, все будет пучком! Однако наши люди уши развешивать не спешили и сразу же заметили, что, мол, знаем мы вашу Monolith, у нас и своя разведка еще как работает. У вас на словах-то всегда все хорошо, только вот получается в итоге почему-то, как в известной российской пословице. То есть, дай Бог, чтоб "как всегда". Сразу же были приведены в пример Shogo и Blood 2. Тогда тоже орали много, а вот толку вышло чуть. Но на лице благородной дамы не промелькнуло и тени конфуза. "То было довольно давно, - заметила она, - теперь мы уже достаточно опытны, чтобы не повторять подобных ошибок. Вы знакомы с агентом пси-полиции Кейном?" (Герой игры Sanity: Aiken's Artefact – Н.К.). Отцы на секунду замешкались, пытаясь подобрать контраргумент. Все знали Кейна и особых нареканий к нему не имели. Арчер же, видя перед собой смущенные лица, начала расходиться еще более и продолжала: "Или вы не уверены в моих силах? Думаете, пришла тут растяпа с молодежной дискотеки и выступает?!".

В это время многие из находящихся в комнате начали тихо смещаться в сторону дверного проема. Зная штат "монолитчиков", среди которых такие "рубисплеча" как Калеб или тот же Кейн, они предпочли бы разговаривать в таких тонах с агентом Арчер в лучшем случае по межпланетной связи.

А Кейт тем временем все больше распалялась: "Да вы вообще что-нибудь обо мне знаете?! Я уже и мир спасала, причем не раз! Нет, постойте, я сейчас вам все расскажу! Недооценивать себя я не позволю...".

Следующие несколько часов Арчер рассказывала нам о том, кто она, какими судьбами к нам попала и как классно она спасает мир. Несомненно, многое в тех россказнях было обычным бабским трепом, половина от остального была преувеличена раз эдак в 5-6, но все же из этих историй можно было извлечь массу интересной информации...



Sometimes evil is NOT good

Все началось в те славные времена, когда каждый квадратный метр поверхности восточной части земного шара содержал, по крайней мере, одного "шпиона" с запада, а каждые два квадратных метра западных земель – не менее пяти "разведчиков" с противоположной стороны. Великие сверхдержавы были заняты исключительно друг другом и видели другие страны лишь дорогой с запада на восток и обратно, мир был холодным, молодежная мода пестрела всеми цветами чупа-чупса... 60-е годы – золотая пора для злодеев галактического масштаба. Одному Бонду со всеми бандитами было не сладить, да и женским полом он увлекался, прямо-таки скажем, не в меру для агента Британской Спецслужбы. А тут еще и другие агенты начали пропадать. Искали по всем борделям, да без толку. Обнаружился, правда, один труп на заснеженной проселочной дороге близ Иркутска, а на нем – алая роза.

Международная суперсекретная организация UNITY, что потеряла людей более всех остальных, решает всерьез заняться ситуацией. Известно, что алая роза – фирменный знак маститого русского киллера Димы Волкова, работающего на террористическую группировку HARM, мечтающую, само собой, о мировом господстве. Через несколько часов интенсивного мозгового штурма боссам UNITY становится понятно – надо срочно что-то делать. Если уж бандиты начинают охотиться на спецагентов – жди беды. Принимается решение срочно подрядить на расследование наиболее матерого агента, задание-то не шуточное. Но всех самых матерых подлец Волков уже прикончил. Что делать? Все уже почти смирились со скорой гибелью человечества, но тут на сцене, вернее, в главном офисе UNITY появилась мисс Арчер.

"Кто ей рассказал?" – перешептывается начальство. Срочно в сейфы прячутся все бьющиеся и легковоспламеняющиеся предметы. Кейт напирала, начальство сопротивлялось... Агенту Арчер редко доверяли задания более сложные, чем шпионить за каким-нибудь пенсионером или отвести в детсад сына уборщицы. Она давно мечтала о "настоящем задании". И теперь вот – не отвертишься. Через некоторое время не без помощи давнего друга – агента Бруно – начальство было прижато к стенке. И на следующий день Арчер и Бруно вылетели в Марокко...

Красиво жить не запретишь...

Рассказывала Кейт Арчер свою историю столь долго, что мы все давно бы заснули, не будь она столь интересной и насыщенной событиями. И в спецлаборатории она, понимаешь, прокрадывалась, и с самолета без парашюта прыгала,



и в морскую пучину с аквалангом ныряла, и мотоцикл со снегоходом водила... А уж во скольких местах света побывала – даже и не вспомнить. Говорит, даже в космос летала, на секретную орбитальную станцию, где стреляла из настоящего, хотя и экспериментального бластера.

Вот тут наши люди, уже порядком осмелевшие, оживились, позахлопывали отвисавшие все это время челюсти и потребовали рассказать о вооружении, что числится в инвентарном списке у главбуха UNITY. Здесь Кейт поначалу засомневалась – как-никак секретные разработки и все такое. Однако после того, как ей пообещали дать поиграть с новой плазменной винтовкой, она быстренько разговорилась. Оказалось, что оружия эта леди перепробовала немало: тут и снайперский винтарь Geldmacher SVD, и 38-калиберный револьвер Petri, и охотничий арбалет Sportsman EX, и прочие ножи, пистолеты, автоматы и гранатометы. Можно перечислять на полстраницы. Особо Кейт отметила наш АК-47. Народ аж прослезился.

А затем мисс Арчер еще с полчаса докладывала о всех шпионских прибамбасах, что выдавали ей на наиболее ответственные задания. Например, солнечные очки со встроенной фотокамерой да с зумом; духи дамские с эфиром; брошка с интегрированным сварочным аппаратом. Плюс - оружие Кейт, естественно, старательно апгрейдила такими вещами, как глушители, оптические прицелы, специально отлитые под заказ пули...

После таких рассказов у наших уши, как у чебурашек, развернулись и мирно колыхались по ветру. Всеобщий экстаз был прерван недоверчивым замечанием одного из сидящих в помещении отцов, что, мол, в такую-то лепоту в наши нелегкие времена верится с трудом. Кейт прищурилась в сторону недовольного: "Почему это не верится? Могу доказать." В руке Кейт блеснул CD-диск. Откуда-то послышался тяжкий вздох...

...но красота все же требует жертв

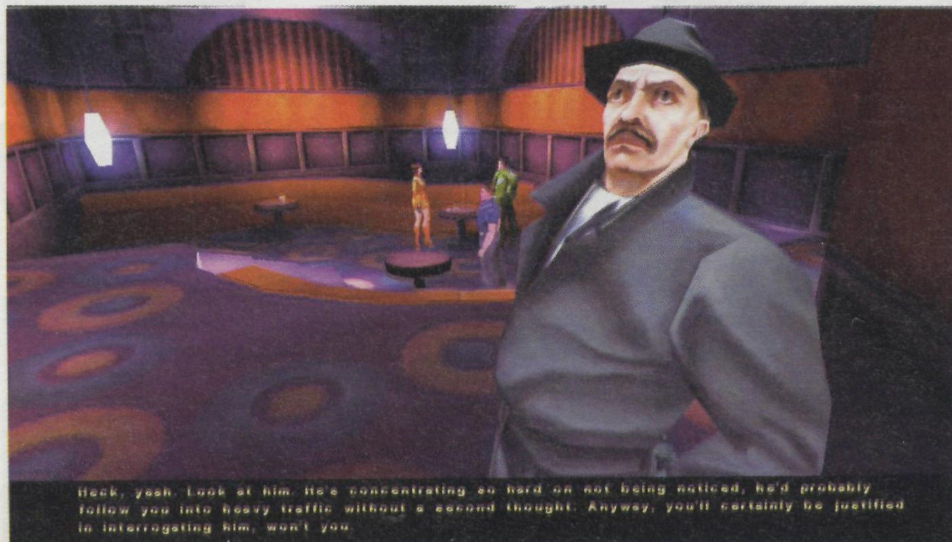
На диске, точнее, на дисках (их было два), была записана игра No One Lives Forever, сделанная якобы по мотивам былых похождений мисс Арчер. После непродолжительной заварушки по поводу того, какие десять человек будут первыми смотреть в единственный в штабе 14" монитор, мы приступили к проверке изложенного ранее устами Кейт. Для начала все дружно заметили, что она, мягко говоря, неплохо сохранилась с 1960-го года, на что Арчер возразила, что у них там, в UNITY-Monolith, люди не зря икру черную на завтрак кушают. Видно, не обо всех тамошних примочках она нам доложила. Но то, что успела рассказать, – все истинная правда. Про оружие все полностью подтвердилось, хотя выглядело оно в игре не так великолепно, как мы себе представляли.

Однако оружие мы рассматривали лишь до тех пор, пока его в первый раз не применили. Увидев, как падает прошитый очередью злодей, знающие люди одобрительно закивали головами. Простой же народ начал рваться к окошку монитора с утроенной силой. И правда – анимация в игре была выше всяких похвал. Еще во время вводного ролика многие метали взоры то на экран, то на мадам Арчер: и выглядит, и двигается Арчер в игре почти так же, как в жизни. Даже длинными ресницами также кокетливо хлопает. Сразу же выстроилась очередь для стрельбы во врагов из разных видов оружия. А когда на экране показался мирно разгуливающий прохожий, народ чуть клавиатуру не порвал. Однако оказалась, что стрелять в прохожих здесь не положено. "Рейтинг "T", – разъяснила Кейт, - политика компании".

Пришлось переключиться снова на врагов, в которых, правда, просто так стрелять, яко в прохожих, не получалось. Враг в NOLF оказался на редкость хитрым и сообразительным. Ты в него из винтовки, а он – раз и за угол спрятался. А потом как выкатится оттуда и пулю тебе в лоб. В результате место под голубым сиянием монитора заняли преимущественно отцы. Они, естественно, всех вражин моментом скосили, подивившись при этом еще раз анимации моделей: и с балконов, паразиты, падают, и с лестниц кубарем скатываются.

Чему мы еще дивились в игре, так это большому наличию скриптовых сценок и роликов. Приятно, знаете ли, забота чувствуется. И на первом и на последнем уровне все так же можно подслушать разговор двух охранников или нарушить уединение любовников в кладовой. Кто-то вспомнил Half-Life, где пол-игры было наводнено скриптовыми сценками, а вот последние уровни были более похожи на конвертацию из Super Mario с полным переносом оттуда и большей части геймплея.

"У нас к этому подошли серьезно, - улыбнулась Арчер, - все с первого до последнего уровня сделано с одинаковой тщательностью". И действительно, архитектура к последним уровням стала даже лучше. Роскошные особняки в Альпах, старые дивные замки, ну а уж дизайн хромированного коридора в стиле "модерн 60-х" с лампочками в стенах, что в главном "офисе" HARM, - просто безукоризненный.





виртуозов. "Мы работаем..." – был получен стандартный ответ. Наверное, это был первый раз, когда мисс Арчер несколько смутилась. Во избежание появления конфликтной ситуации дальнейший разбор технической составляющей был прекращен.

В NOLF мы играли еще долго. Дивились то на местные красоты, то на неожиданные повороты сюжета. В одном задании, например, надо пробраться в стан врага, не подняв шума, и сфотографировать секретные документы. А вот уже в следующей миссии без полномасштабных боевых действий не обойтись. Славно. Основных заданий в игре не так уж и много – всего пятнадцать, а вот уровней - аж целых 60 штук. И выполнение задания – это вам не десятиминутное дельце, тут и повозиться, и попачкаться придется. А уж как мисс Арчер умеет допрашивать свидетелей или даже брать особо информативное интервью у ничего не подозревающего криминального элемента, представившись корреспондентом популярного журнала! Эх, за такой игрой не грех не заметить, как поздний вечер начинает плавно переходить в раннее зимнее утро...

Однако наши спецы тоже не зря яичницу едят. При тщательном рассмотрении было выявлено несколько недочетов по технической части игры. В частности, звук в игре был не плох, музыка тоже, но было всего этого явно не достаточно, из-за чего возникало однообразие. Тем более, что второй диск был под завязку набит классными саундтреками, которые в игре не использовались вообще.

К графической части придрались особо. "Почему системные требования такие большие, а прожиточный минимум столь низок?" – вопрошали наши профи. Расхваленный LithTech 2 оказался на поверку абсолютно стандартным движком. "Если бы дизайн уровней и модели не были бы столь хороши – плакало бы ваше дело," – заявил даме один из наших

А Кейт Арчер в это время уже мирно спала на софе в противоположном углу комнаты. Мы же проиграли всю ночь, и только под утро кто-то умудрился отодрать вместе с куском материнской платы единственную мышь. А через некоторое время в штаб пришло сообщение, что "Великий Бонд" решил отложить свой визит до середины весны. Испугался, бедняга. Тоже, наверное, игру посмотрел и решил, что не дорос он еще до уровня Кейт Арчер. Или, наоборот, уже потерял форму? Ведь, как говорится, No One Lives Forever, особенно по ту сторону экрана.

Ну а что же можно сказать про столь разрекламированный движок LithTech 2, который, по словам разработчиков, должен был переплюнуть и квейковский, и анриловский. Переплюнул? Нет, конечно. Куда там... Честно говоря, даже самые микроскопические отличия от первой версии поначалу просматриваются с трудом. Довольно аляповатое освещение, грубоватые модели окружающих предметов и строений, не самые качественные текстуры... Но это только поначалу. Видимо, все усилия пошли исключительно на доработку моделей действующих лиц. Здесь и действительно отличная детализация, и - что самое главное – анимация. Нужно заметить, что такой живой мимики я не видел еще ни в одной игре, даже в ST Voyager: Elite Force, где этому моменту было тоже уделено много внимания. Выражение лица изменяется точно в соответствии с тем, что говорит персонаж, дамы невинно хлопают полуметровыми ресницами, а русский злодей скалится в звериной улыбке. А как эти гады прыгают из-под пуль... Сказка - да и только! Да еще и раскидывают столы, прячутся за урнами. В общем, это нужно видеть. Такой великолепной "игры актеров" не было, кажется, еще нигде.



P.S. А Кейт, узнав утром новость, поехала в Monolith докладывать о текущем состоянии дел. Там оценили ситуацию и заверили нас, что когда мистер 007 снова решит почтить своим присутствием нашу грешную землю, то получит серьезный отпор не только в лице мисс Арчер, но и кое-кого еще "не скажем кого". Вот так вот.

Рейтинг : 8,7

Игровой интерес : 9	Графика : 8	Звук и музыка : 7	Дизайн : 9	Ценность для жанра : 9

Время освоения: 10 минут **Сложность: средняя** **Знание английского: желательно**

Alrick

Немодная классика

QUAKE III: TEAM ARENA

Жанр *FPS*
Издатель *Activision*
Разработчик *id Softaware*
Требуется *Pentium 233, 64 Mb, 3D-уск.*
Рекомендуется *Pentium III 500, 128 Mb*

Четыре новых режима мультиплеера, три новых пушки, шесть рун, пяток карт да небольшая кучка новых моделей. Получили – распишитесь. И не надо так нервничать. Думаете, что обманули вас, что халтурку подсовывают, что id стала не та, что раньше? Понимаю ваши сомнения, сочувствую. Да, это не новый культ, а только лишь небольшой сборник всяческих идей из модов, в которые мы уже играли раньше. И, тем не менее, получился отличный, добротный продукт. Не легенда, но классика. Я не первый год играю в Квейк и знаю, что говорю. Напрашивающееся сравнение – Starcraft: Brood War. В самом же деле: почему-то поклонники RTS не ругались из-за того, что в данном адд-оне всего несколько новых юнитов и "апгрейдов", а оценили суть и приняли его как основной мультиплеерный стандарт "Старого Крафта".

Оружие

Осматривать незнакомые нам вещи начнем с оружия.

Chaingun - "мистер пожиратель патронов" из Quake 2. Старое проверенное средство от тараканов. Только здесь оно стало чуть более смертоносным: ствол раскручивается моментально, стрельба сразу идет в полную силу (не через секунду, как раньше). Кроме того, у "чейна" нет ограничения по дальнобойности, как у Lightning Gun'a. Отличное оружие для атаки. Да и в обороне с ним чувствуешь себя более уверенно, сухо и комфортно.

Nail Gun - несколько видоизмененное оружие первого Q. Выстреливает за раз 11 гвоздей. Больше похоже на шотган, только надо стрелять на упреждение. Очень помогает при поспешных отступлениях: выскакивающих из-за угла противников встречает гвоздевой дождь, а вы в это время уже заворачиваете в следующий отнорок.



Proximity Launcher - старый знакомый из Scourge of Armagon. Надо бы заострить внимание на этом чуде. Очень похоже на стандартный Grenade Launcher, но гранаты взрываются только после того, как рядом с ними кто-либо пройдет. Свой или чужой – не важно, так что будьте осторожны и предупреждайте товарищей по команде о том, что уже разложили где-то щедрой рукой "гостинцы". Незаменимая вещь в обороне. Сразу же вспоминаются навыки демомена из Team Fortress: минируешь один проход из PL, второй закидываешь из GL или кемперишь с Roket Launcher'ем - красота! Сразу появляется "стратежность" и аркаду можно пресекать на корню. Но, естественно, нельзя заминировать весь уровень: если возле мины никто не прошел, то через 22 секунды она самоликвидируется. Еще на этих минах можно отлично прыгать - кидаете мину, ждете две секунды до ее активации, набегаете, жмете прыжок. Просто и со вкусом.

Руны

Вот чего не хватало в стандартном CEA для Q3A, так это рун. Вроде, все оставалось по-старому, но как-то не игралось... Теперь у нас есть руны, пришедшие из CTF под Q2 плюс еще несколько новых. Руны следующие:

Scout - скорость передвижения возрастает в два раза, но нельзя брать броню.

Doubler - в два раза возрастают повреждения, наносимые вашим оружием.

Guard - сразу же дается 200 здоровья/брони. При нанесении вам повреждений здоровье постепенно восстанавливается до 200.

Ammo-Regen - постепенно добавляются боеприпасы для имеющихся видов оружия. Кроме того, незначительно возрастают повреждения, наносимые противнику.

Kamikadze - при нажатии на "Use Item" герой эффектно взрывается. Если сделать это при большом скоплении доброжелателей из команды противника – гигантский взрыв сметет всех.

Invulnerability – десятисекундная неуязвимость при нажатии на "Use Item" (но двигаться нельзя).

Вот теперь все встало на свои места - играть стало бодрее, играть стало веселее. Например, при атаке на базу можно пустить камикадзе, который выносит всю оборону, затем выживших поджаривают пара с Guard'ом и Doubler'ом, после чего Scout хватает флаг и мигом доставляет его на базу. Картина маслом.



Режимы, карты, звук

Режимов игры четыре. Стандартный Capture The Flag и его разновидность – One Flag (стоящий в центре карты флаг надо притащить на вражескую базу). Overload - задача состоит в разрушении на вражеской базе черепа, имеющего 2500 хитов и способного регенерировать каждую секунду еще 15. Harvester - после убийства противника из стоящего в центре карты генератора выскакивает раскрашенный в цвета противника череп. Его надо принести на вражескую базу.

Из остальных изменений: новые карты, измененный (к лучшему) звук. Появились уровни на открытом воздухе, поражающие размерами и естественно выглядящими заснеженными поверхностями. Теперь командам 10 на 10 или даже 20 на 20 есть где выяснять отношения. Для звукового оформления введен учет доплеровского эффекта для пролетающих мимо ракет и плазмы.

Немодный экшен

Q3TA – добротный, качественный продукт, повторю это еще раз. Но, следует признать, в России он еще не прижился и, вполне возможно, так и не приживется. Найти компанию для игры практически невозможно – это для мультиплеерного шутера равносильно смерти. Связь у нас не шибко хорошая, людей с выделенкой раз-два и обчелся, в клубах хороших машин (какие требуются для данной игры) тоже немного. А главное – люди консервативны. Играющие в Q3A-стандарт по традиции мало внимания уделяют адд-онам, пусть даже и официальным. Что ж, очень жаль.

Итог - add-on

Коноко подписалась на Навигатор Игрового Мира, а ты?

БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс__________ Адрес__________________

____

Ф.И.О.____

Телефон______________ E-mail__________________

Подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"



Месяц		Стоимость	Стоимость с CD	
Апрель		2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑
Апрель	2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑	
Май	2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑	
Июнь	2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑	
Июль	2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑	
Август	2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑	
		руб.	руб.	

(отметьте нужные варианты ☑)

ИТОГО ____________________ руб.

(укажите общую стоимость подписки)

Всем, подписавшимся на журнал "Навигатор игрового мира" с компакт-диском на полгода -

ПОДАРОК

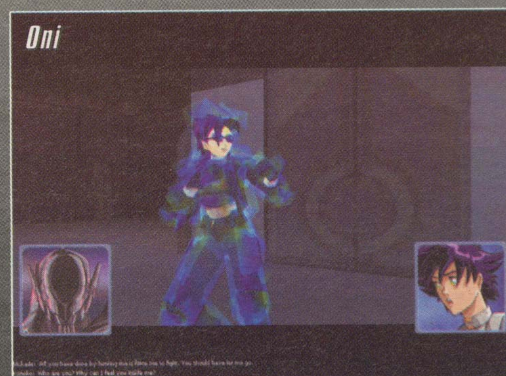
- игровой компакт-диск от компании БУКА с новейшей на момент получения игрой

Что получают наши подписчики:

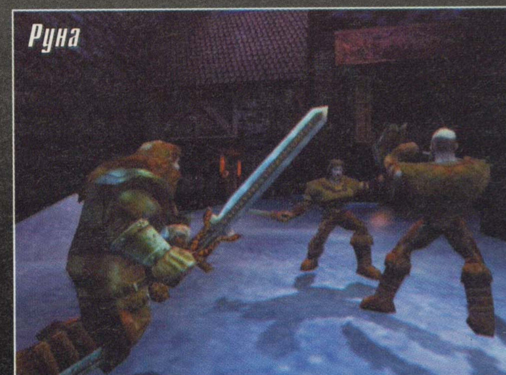
1. Возможность выиграть в постоянных конкурсах новую игру
2. За минимальную цену получить свежий номер Навигатор Игрового Мира
3. Получить его своевременно!
4. Оформившие полугодовую подписку на журнал с диском, получают подарок - новую игру от компании Бука!

Игры, компании Бука, которые выйдут в ближайшие три месяца:









Для подписки на журнал "Навигатор игрового мира" необходимо:

1. Оплатить стоимость подписки в ближайшем отделении сбербанка РФ по следующим реквизитам:
Получатель - **ООО "БИБЛИОН"** **ИНН 7707060825**
Расчетный счет **№ 40702810000010102060**
В КБ ЗАО "Международный Московский Банк" г.Моска
Кор. счет 30101810300000000545
БИК 044525545
Назначение платежа:
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" на __________________________ мес.
(Укажите срок, на который хотите подписаться)

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182 Москва - 182, а/я 2
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 190-97-68**
или по электронной почте **navigat@aha.ru**

3. Оплату производить только в отделениях Сбербанка РФ.

4. По редакционной подписке журнал распространяется только по территории России.

Век Парусников II

ек Парусников II» - продолжение
улярной морской стратегии Age of
("Век Парусников") от компании
nsoft. События игры
орачиваются в период расцвета
усного флота в 1775-1812 годах.
а состоит из нескольких кампаний,
очая специально созданную русско-
цкую. Помимо кампаний Вы
дете более сотни отдельных
нариев, позволяющих поучаствовать
амых известных морских
кениях, восстановленных
отрясающей исторической точностью.

ек Парусников II» будет интересна
фанатам военно-стратегических
придирчиво относящихся
сторической достоверности, так
юбителям стратегий в реальном
мени, для которых возможность
тро вникнуть в игру, красивая
фика и простое управление выходят
первый план. С одной стороны,
а содержит большое количество
орического материала, и лишь
инные знатоки истории флота
гут полностью использовать все
имущества каждого корабля.
ругой стороны, игрок может
лечься от исторической части,
перепоручив ведение огня
усственному интеллекту, получить
атегию в реальном времени
ольшим числом кораблей
расивыми спецэффектами.











Простите меня, овцы!

Как стук колес вычерчивает ритм,
Как сердца стук подобен четкой дроби
Ночных колес… Извечный алгоритм,
Воздвигнутый над чередой надгробий
Живых существ, украсивших мой путь…
А. Белянин



Павел Шумилов

THE SHEEPS / ОВЦЫ

Жанр *Аркада*
Издатель *"1С" / Nival Interactive*
Разработчик *Empire Interactive*
Требуется *Pentium 200, 32 Mb*
Рекомендуется *Pentium II 300, 64 Mb*

Случалось ли вам задумываться над вопросом, что происходит с умерщвленными вами компьютерными персонажами? Получат ли причитающуюся им долю мучений посмевшие покуситься на ваше здоровье монстры, и, напротив, насладится ли загробной жизнью на скроенных по индивидуальному заказу небесах ваш не вовремя влезший на линию огня напарник? Куда девается мышиный курсор, уползший в черное небытие заэкранья, что происходит с пятью выстроенными в линию цветными шариками? Нет? Поздравляю, вы совершенно нормальный человек. А вот со мной в последнее время творится что-то неладное. Овцы, очкастые и длинношерстные, растерзанные, утонувшие, замерзшие, зажаренные и умершие еще десятками не самых лучших смертей, являются и укоризненно смотрят в глаза. Их единственная вина заключалась в том, что они были экстремально тупы. Простите меня, овцы! Ваш пастух был тогда еще неопытен.

Куда пастух погонит, туда пойдут стада

Овцы возвращаются домой. Земля была несправедлива и жестока к ним. На роскошных зеленых лугах когда-то умные представители иной расы (да-да, овцы – инопланетяне) сильно поглупели, превратившись в не обезображенных наличием интеллекта существ, которые известны нам. Игроку, решившему почувствовать себя чабаном, предстоит заниматься перегоном имеющейся отары через уровень в evacuation point, стараясь при этом не растерять слишком много подопечных. И так на протяжении семи эпизодов (не считая тренировочного), в каждом из которых по четыре уровня. По сути, "Овцы" – те же самые Lemmings. Отличие лишь в том, что лемминги движутся непрерывно и самостоятельно, а оставленные без присмотра овцы останавливаются и начинают заниматься своими нехитрыми делами, умудряясь (интересно, применимо ли к ним слово "умудряясь"?) пастись даже на покрытии из листового железа и в виртуальной реальности. Разбредаются, попадают в неприятности и мрут, как папуасы в Антарктиде. Жалко.



Святая миссия (вернуть заблудших овец в землю обетованную) возложена на четверых прилетевших на Землю за родичами героев. Чести удостоились Bo Beep, девочка-пастушка, про которую в свое время сложили стишок "У Мэри был барашек"; панк в кожанке Adam "Пол-литра" Half-Pint и две собаки, Motley и Shep. Да, тут фантазия разработчиков явно не разгулялась. Где поросенок Бэйб? Где, в конце концов, колоритный highlander Джапаридзе Киндзмараулия в бурке, папахе и с кинжалом? Ладно, придется обходиться тем, что есть. На первый взгляд, никакой разницы в плане овцеводческих способностей между пастухами не имеется, но это впечатление обманчиво. Пастыри различаются скоростью передвижения и силой воздействия на блеющую паству, что выражается в расстоянии, которое пробегут напуганные командирским голосом или лаем подопечные.

Овцы тоже отнюдь не просты, их имеется четыре вида: деревенщины Pastoral, более продвинутые в плане цивилизованности Factoral, хайрастые рокеры Long Wool и "умники" в очках и смокингах Neo Genetic. Предпочитающие валяться на лужайках "колхозники" сильнее других боятся всего окружающего, за счет этого могут как избежать ловушки, так и радостно влететь в нее, убегая от другой угрозы. "Пролетарии", дающие людям ценную шерсть, более лояльны к внешним воздействиям, поэтому постоянно в эти воздействия влипают. Свободолюбивых и независимых "волосатиков" труднее гонять, уважения к пастуху в них нет ни на грош, но зато нет и судорожных метаний от пакости к гадости (а я только хоронить успевай). Наконец, компьютеризованные "яйцеголовые" вроде как дисциплинированнее остальных, что отнюдь не мешает им стройными рядами отправляться на небеса, стоит лишь зазеваться.

А все почему?

Artificial Stupidity

Все потому, что кто-то слишком часто ругал "неполноценный AI" в компьютерных играх. Вот и радуйтесь теперь. Овцы лишены интеллекта вообще. Как любит говорить Михаил Задорнов: "Они тупые!". Сатирик совершенно прав, забавные синемордые



зверюшки не просто тупы, они тупы до безобразия, до отвращения, до разбитой клавиатуры и раскуроченной мышки. Они заставляют вас то звереть и рвать на тысячу маленьких медвежат godlike-ботов из UT, скидывая накопившуюся агрессивность, то смеяться тихим и подозрительно счастливым смехом (это следующая стадия), глядя в монитор и повторяя: "Нет, ну это невозможно... Нет... Я вас ненавижу..." Казалось бы, милая детская игрушка, но этот продукт временами способен довести вас до состояния аффекта, когда из груди вырываются уже даже не плохие слова, которым не учат в школе ("настоятельно просим, уберите ваших детей от наших голубых экранов"), а просто рычание. Но при этом от игры практически невозможно оторваться. Парадокс? Отнюдь.

Ключ к успеху – так называемый fun-фактор. Играть потрясающе весело, несмотря на бестолковость подопечных. Да они даже тупят забавно, с равным успехом заставляя улыбнуться пионера и пенсионера. Зачастую даже смерть овцы воспринимается не как трагедия, а как повод для смеха. Как насчет ледяного кубика а-ля "мамонтенок Дима"? А как вам перспектива пол-уровня закидывать овец на конвейер, чтобы обнаружить в конце, что конвейер вел к мясорубке? Наблюдайте краем глаза за счетчиками в углу экрана, если поголовье начинает резко уменьшаться, значит, что-то идет не по плану. Впрочем, далеко не все неприятности, встречаемые на уровне, смертельны – и вот в нашем стаде появляются овцы, запакованные в брикет соломы на манер Волка из "Ну, погоди!", овцы, раскрашенные во все цвета радуги, овцы, превращенные молотком в блин на ножках... А нечастые "кабинки для переодевания" и вовсе превращают отару в нечто невообразимое. Животные отращивают рога и рыцарские костюмы, устраивают бег в мешках и прыжки на желтых штуковинах, садятся в танки и космические истребители. Оттягиваются по полной программе.

Хороши и сами уровни. Выдержанный стиль (в рамках концепции "дозированный идиотизм"), нередки развилки, позволяющие варьировать направление движения, присутствует интерактивность. В основном она выражается в правильном применении овец (посадить или закинуть животное на нужную кнопку) или переключении тумблеров. Игра не стесняется периодически заставлять вас думать, оставаясь при этом веселой отвязной аркадой. Кстати, важный момент – не забывайте вынести с каждого уровня оскароподобную золотую статуэтку, если не пропустите ни одной, получите в конце эпизода еще и бонус-уровень, они того стоят. Разработчики спародировали в них практически все известные мини-игры, от Pizza Worm до Paratrooper.

Гуртовщики мыши

Управление удобно, можно использовать клавиатуру, мышь и джойстик. И это приятно, потому что, несмотря на всю веселость, игра довольно трудная. Если на Easy прохождение не вызывает особых проблем, то уже Normal заставит вас попотеть, а играть на Hard'е – занятие для маньяков, заставляющее часами биться над уровнями. Дело в том, что в зависимости от выбранной сложности увеличивается количество овец, которых необходимо довести (да не до ручки, а до финиша). Впрочем, желательно всегда стараться спасать максимально возможное количество животных, чтобы Green Peace не подкопался и совесть не мучила. Кроме того, выведенные с уровня овцы переходят в следующий эпизод, следовательно, чем их больше, тем выше шансы на успешное прохождение.

Еще одна задача, стоящая перед вами, – найти оптимальное сочетание пастуха, породы овец и уровня. "Трудных" для вашего погонщика овец следует гнать по более легкому уровню, и, наоборот, самых послушных посылать на длинный, изобилующий пакостями. А предпочтения у каждой породы свои... Все оказывается далеко не просто. Из-за плеча игры-развлекалочки выглядывает неслабый стратегический элемент. Один полезный совет: если сильно не глупить, то времени обычно хватает. Поэтому стоит вначале пробежаться по уровню и изучить его (если ситуация не требует немедленных действий), а затем гнать стадо небольшими группами, собирая его в кучу в безопасных местах. Большая отара практически неуправляема, как и одинокие овцы, спасение беззащитных животных вырождается в форменный геноцид. Пять-семь овец – оптимальный выбор.



Save the Sheep!

Стильный дизайн, увлекательный игровой процесс, красочная мультяшная графика, заводная музычка, приятный звук ("Бе-е-е-е... Ме-е-е-е..."). Веселье через край, чему в немалой степени способствуют великолепные юморные мультфильмы, рассказывающие нам о сюжете в промежутках между эпизодами. Но при этом игра – отнюдь не развлечение на один вечер, она куда серьезнее. Может, овцы и безмозглые создания, но вот от игрока требуется наличие серого вещества в обувной... тьфу, черепной коробке. Только лучшие из лучших приведут свое стадо к Горному Муфлону aka "Элвис Пресный" и спасут овец, человечество и Вселенную. Блаженны овцы, ибо их есть царствие небесное. Аминь.

Игровой интерес : 9	Графика : 7	Звук и музыка : 7	Управление : 8	Ценность для жанра : 8	Рейтинг : 8,3
Время освоения: до 0,5 часа	Сложность: высокая	Знание английского: не требуется			

"Сафари Биатлон" – лечебно-диетический продукт

Anry Seagull

О новой разработке компании "Никита" – футуристической гоночной аркаде со странным названием "Сафари биатлон" – мы уже не раз писали. Только все как-то вскользь, ограничиваясь общими фактами. Между тем игра, на первый взгляд, обещает быть достаточно веселой и интересной. Если в игре будет драйв, накал страстей, ощущение скорости, сбалансированные и оригинальные трассы, умные, но не идеальные противники - такие гонки нам нужны! Однако есть и настораживающие моменты. Три планеты, на каждой по три трассы - это всего девять штук. Не маловато? А отсутствие мультиплеера? Как-то не верится в то, что разработчики сами укорачивают жизнь своему проекту. Короче говоря, вопросы возникали. Их-то мы и задали руководителю проекта Андрею Головлеву.

НИМ: *Для начала объясните, наконец, название вашей игры. Мы теряемся в догадках.*



Андрей Головлев: Не буду темнить – название нам самим до конца не понятно :)). Просто кто-то сказал - приклеилось. А почему бы и нет? Звучит не хуже, чем, к примеру, "эффералган упса"? Дело не в названии – главное, чтобы вреда не было от таблетки. А от наше таблетки вреда точно не будет, одно удовольствие.

НИМ: *Поведайте нам историю создания игры.*

Андрей Головлев: Все началось, конечно, с "Железки" - так мы между собой называем проект "Parkan. Железная стратегия". Чуть больше года назад, когда "Железка" была уже вчерне собрана, а 3D-движок отлажен и апробирован, мы решили попробовать сделать на нем что-то еще. Остановили свой выбор на гонках. Почему гонки? Наверное, потому что никогда раньше их не делали, а давно хотелось выступить в этом жанре.

НИМ: *Но почему вы решили делать именно футуристические гонки на болидах будущего? Ведь можно было устроить то же самое на танках, вездеходах, обычных автомобилях или даже вертолетах.*

Андрей Головлев: Нам хотелось поработать со скоростью, точнее, с ощущением скорости. Ну а какие машины самые скоростные? Ясное дело, машины будущего! Отсюда и выход на "футуродизайн", тем более что художник проекта был двумя руками "за". Впрочем, мы рассматривали и другие варианты. Скажем, нам нравилась идея "отечественный автодром против иномарок" - тюнинговые "Запорожцы", "Лады", "Волги" против "Фордов", "БМВ" и "Мерседесов". Тоже со стрельбой разумеется. "Наши", конечно, побеждали бы :)). Возможно, этим проектом мы еще займемся.

НИМ: *Какие изменения пришлось внести в движок "Железной стратегии"?*

Андрей Головлев: Изменения? Сделали такой тест: взяли из "Железки" объект типа "здание" и увеличили его в 100 раз, создав таким образом трассу длиной 4 километра. Поставили на трассу боевую машину из той же "Железки", подключили управление, запустили exe-файл. Честно говоря, я был уверен, что сейчас все посыплется, полезут нескончаемые ошибки и программисты станут квалифицированно объяснять, почему "здание" не может быть таким большим. Но все заработало! Это был просто фокус!

НИМ: *Жанр аркадных гонок немолод, придумать что-то новое тут весьма сложно. Что вам удалось привнести оригинального в свою игру? Какой "фишкой" вы особенно гордитесь?*

Андрей Головлев: В игре есть пара новшеств. К примеру, ворота с разными способами открывания/закрывания. Некоторые ворота открываются, только если машина близко подъезжает к ним; в данном случае водитель, если не хочет потерять драгоценные доли секунд, должен набраться храбрости, чтобы, не сбавляя скорости, нестись прямо на ворота. В других случаях ворота открываются и закрываются циклически, поэтому необходимо в нужный момент притормозить или, напротив, прибавить скорость.

Но, на самом деле, мы не стремились поразить кого-то оригинальностью. И "фишки" я бы назвал следующие: дизайн трасс, геймплей и музыка. AI тоже неплохой – без этого хорошей игры не получится. Дизайн трасс – это авторская работа Павла Федорчука. Ну, молодец парень и все тут! Выплеснул, так сказать, свою буйную фантазию в виде... в виде... ну, это надо смотреть, словами трудно описать. Что касается геймплея – то тут надо сказать "спасибо" нашему "настройщику роялей" – Ивану Скрипкину. Почему "настройщик роялей"? Дело в том, что игру недостаточно просто "сделать", ее еще нужно и "настроить" подобно музыкальному инструменту. Судите сами – есть масса





ные скорости, с другой – еще и возможность и даже необходимость стрелять по противнику. Как вы думаете, ваш "настройщик роялей" какой стороне больше помог: стрельбе или гонкам?

Андрей Головлев: Тут нельзя ответить определенно, возможны варианты. Все зависит от характеристик



игр с мощным движком, отличной графикой, кучей всяких эффектов... Но нет музыки! Садишься: дрынь-брынь, дрынь-брынь – не звучит "инструмент". Про "Сафари Биатлон" этого никак нельзя сказать.

***НИМ:** Насколько мне известно, на трассах будут "разбросаны" различные бонусы. Не расскажете - какие именно и чем они игроку помогут?*

Андрей Головлев: Во-первых, есть "полезные" бонусы и есть "вредные". Среди полезных есть, например, "увеличение скорости", "защита от снарядов", "утяжеление машины"; среди вредных – "мины", "уменьшение веса" и т.д. Вначале мы задумывали гораздо больше всего. С программной точки зрения это реализовывалось элементарно. Но в процессе отладки и балансировки мы многое отбраковали. Например, бонус "снижение скорости" - казалось бы, почему нет? Однако выяснилось, что это сильно раздражает, особенно на последней планете, где огромные скорости и дорога каждая секунда, где душа играющего стремится вперед и только вперед.

***НИМ:** Музыка в игре будет такая же "забойная", как в демонстрационном ролике? Кто ее автор?*

Андрей Головлев: Да, такая же :)). Музыку написал Павел Стебаков. Что я могу сказать: музыка нам всем очень нравится и, что самое главное, она очень подходит к игре. Павел написал музыку и к "Железке". Он не профессиональный композитор, но вот взял и, что называется, "попал в яблочко". Я работаю с профессиональными композиторами по другим проектам и знаю, как это трудно - "попасть". А Павел с задачей справился отлично. Разработка игр вообще притягивает людей творческих и помогает им раскрыться часто в совершенно неожиданных для них самих областях. Вот это-то и здорово!

***НИМ:** Заявлено, что мы сможем погонять на шестнадцати разных болидах. Чем они отличаются друг от друга?*

Андрей Головлев: Начну с того, что есть разные машины и еще есть разные водители. Я имею в виду AI-шных, компьютерных водителей. Всего в игре три класса машин: колесные, глайдеры и гравилеты. Все модели собраны в конструкторе роботов "Железки", там к шасси пристыковали подвеску и колеса (если таковые нужны для данной модели), подвесили вооружение, прописали анимацию и т.д. От самой простой до самой навороченной машины все характеристики идут по нарастающей: скорость, мощность и т.д. Точно так же и водители – для них есть куча характеристик, включая такие, как "степень агрессивности", "придурковатость", "рискованность" и прочее. Ну и, как в реальном мире, у машин есть цена, за которую ее можно купить в инопланетном автосалоне.

***НИМ:** Вы обещаете в "Сафари биатлоне" всего девять гоночных трасс. Почему так мало? Не боитесь, что игрокам быстро надоест?*

Андрей Головлев: Девять трасс – это не так много, согласен. Но дадут ли соперники вам наслаждаться красотами окружающего ландшафта? Не до этого ведь. Скорость, перестрелки, обгоны! Часто бывает так, что проезжая десятый раз по одной и той же трассе, вдруг замечаешь какой-нибудь скелет или каменного истукана и готов биться об заклад, что в прошлый раз этого здесь не было.

***НИМ:** Тут возникает вопрос баланса. С одной стороны, у вас беше-*

вашей текущей машины. Если скорость и управляемость превышают аналогичные параметры соперников, то вполне можно выиграть гонку без единого выстрела. Ну а если соперники сильны – тут без пальбы никак не обойтись. А поскольку изначально вам, как начинающему пилоту, выдается довольно слабая машина и денег на покупку более мощной нет, то...

***НИМ:** Будут ли в игре различные уровни сложности, и если да, то чем они будут различаться?*

Андрей Головлев: Мы отказались от введения уровней сложности. Вместо этого мы постарались плавно наращивать сложность от трассы к трассе в расчете на то, что играющий будет совершенствовать свое мастерство не хуже соперников.

***НИМ:** Насколько мне известно, в игру не планируется встраивать мультиплеер. Почему? Ведь в наше время игра без мультиплеера практически обречена на короткую жизнь.*

Андрей Головлев: Трудно что-нибудь возразить. Такая задача просто не ставилась. Концептуально. "Сафари Биатлон" - это легкий, диетический продукт. С самого начала мы определились, что у нас будет в игре, а что нет, что мы успеем отладить в отведенное время, а что... составит пищу для критики журналистам и фанатам жанра :).

***НИМ:** Как скоро мы сможем посмотреть на игру "живьем"?*

Андрей Головлев: Игра должна выйти в феврале. Будем ждать первые отзывы Чемпионов Вселенной. 

Anry Seagull

Half-Life: Counter-Strike

Вряд ли среди наших читателей найдется тот, кто хотя бы краем уха не слышал чего-нибудь о Counter-Strike – мега-популярном командном моде для HL. Его суть, основа, так сказать, – вечное противоборство контртеррористов (контров) и террористов (терроров). Сага о любви и ненависти, бомбах и заложниках, снайперских ружьях и "калашах" сейчас обеспечивает практически всем компьютерным клубам стабильный доход. Своим успехом CS лишь подтвердил то, о чем давно знали ветераны: движок Q1 - гениален, зарубы "стенка на стенку" - это решение! Надо было лишь чуть добавить внешнего лоска, дать игрокам в руки реальное оружие, нарисовать десяток сбалансированных уровней и, главное, платить за убийство деньги! Виртуальные казино могут отдыхать - ведь нет ничего приятнее, чем на честно заработанные чужой кровью баксы купить этот огромный пулемет и косить, косить, косить, косить, косить!

Уже начиная с первой беты, этой игрой заинтересовались многие, а с каждой новой версией она становилась все лучше, разнообразнее и интереснее (ошибки, кстати, тоже исправляли :)). А после beta 7.1 аналогичные (иногда почти один в один) моды стали появляться для Q3 и UT. Sierra не могла пройти мимо. Разработчикам мода сделали предложение, от которого они не смогли отказаться. И вот вышла официальная версия (как бы) отдельной игры **Half-Life: Counter-Strike**, которая стала коммерческим продуктом и распространяется за деньги (на CD). Однако любой может свободно скачать то же самое на **www.counter-strike.net** или **www.counter-strike.ru**.

Самое яркое отличие от предыдущих версий – это, пожалуй, модели. Они сильно изменились со времен beta 7.1. Во-первых, они стали ниже, что отчетливо видно, если встать рядом с заложниками. Должно быть, в последующих версиях данное несоответствие исправят и модели заложников переделают. Во-вторых, движения стали более плавными и... немного забавными. Изменились также позы, в которых держат различные виды оружия. Например, из АК-74 теперь стреляют от бедра. В целом, внешний вид изменился в лучшую сторону.

Следующее отличие – добавление трех новых видов оружия.

Пистолет **FN Five-Seven** был добавлен с целью уравновешивания сил террористов и контртеррористов (так как террористы могут купить себе Dual Berettas, а контры нет). Это оружие может быть приобретено только контрами по цене 750$ за штуку. Пистолет отличается довольно высокой точностью стрельбы. В остальном (по убойной силе и количеству патронов в магазине) этот образец недалеко ушел от Glock-17.

Пистолет-пулемет **H&K UMP45** представляет собой модификацию пистолет-пулемета **H&K MP5-Navy** и может быть куплен любой из противоборствующих сторон за 1700$. Ничего хорошего о нем сказать нельзя. Он, по сравнению с MP5-Navy, имеет меньший по объему магазин (25/100 против 30/120), меньшую кучность и скорострельность. Вывод: старый друг лучше новых двух.

Снайперская винтовка **Sig SG-550 Sniper**, как и пистолет FN Five-Seven, предназначается для балансировки сил. Так как эту винтовку могут приобрести исключительно контры (по скромной цене 4200$), нужно было как-то реабилитировать террористов. С этого момента другую снайперскую винтовку H&K G3/SG-1 Sniper Rifle имеют возможность прикупить только террористы. Новая винтовка SG-550 отличается от G3/SG-1 более точной стрельбой как очередью, так и одиночными при увеличении, большим размером магазина (30/90 против 20/60) и к тому же она дешевле (за G3/SG-1 придется выложить 5000$).

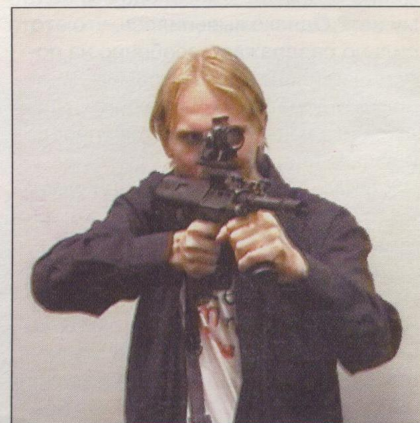
В версии CS 1.0 по непонятным причинам отсутствует много карт, входящих в стандартный набор CS beta 7.1 (as_highrise, as_tundra, cs_arabstreets и некоторые другие). В принципе, это не проблема и все недостающие карты можно скачать в сети. Кстати, осознав свою ошибку, разработчики уже выложили map-pack, включающий в себя весь стандартный набор карт, не вошедший в CS 1.0.

Для новичков однозначно интересной возможностью окажется режим тренировки, напоминающий оный в старом добром HL. Пройдя его, вы научитесь стрелять из всех видов оружия и выполнять различные миссии, такие, как спасение заложников, обезвреживание бомбы и т.д. Этот режим включает в себя 4 отдельных уровня, а в качестве целей для тренировки стрельбы будут выступать красно-белые мишени, выдвигающиеся в самых неожиданных местах и в самые неподходящие моменты. Мишени не так безобидны, как кажутся на первый взгляд. Они оснащены некими миниатюрными приспособлениями, способными вести огонь по вам, причиняя при этом небольшой вред.

Есть еще одно заметное отличие. Но не от предыдущих версий, а между коммерческой версией CS 1.0 (та, что на диске) и версией, предназначенной для свободного скачивания. Это различие состоит в названиях оружия. В коммерческом продукте они не реальные, так как в случае использования подлинных названий пришлось бы платить немалые деньги за право использования марок оружия. Поэтому наименования немного изменили - многие уже сталкивались с таким шагом разработчиков в некоторых футбольных и гоночных симуляторах. Хорошо хоть, дело это поправимое – все названия хранятся в обычном текстовом файле titles.txt и исправить их можно в любом текстовом редакторе.

Если же кто-то все-таки захочет приобрести CS 1.0 на диске, то, кроме самого CS, его будут ожидать еще несколько модов для HL, включая TFC и FireArms. При установке CS с этого диска вы получите максимально урезанную, но самую новую (1.1.0.4) версию HL (вырезан весь сингл), занимающую гораздо меньше места на жестком диске, чем стандартный HL.

Counter-Strike.Ru



▲ **Михаил Иванков – человек и Counter-Strike.**

Однако мы тут с вами вроде собирались о спорте говорить... Чемпионаты и все такое. Специально для знакомства с этой стороной CS я посетил проходивший в питерском клубе М-19 "Чемпионат двух столиц", который был организован при поддержке лучшего в Рос-

сии CS-сайта Counter-Strike.Ru. Несмотря на название мероприятия, в Питер съехались команды со всей страны. Поэтому посмотреть было на что.

Поначалу кажется, что зрелищность происходящего высочайшая: два огромных телевизора, на которые транслируется матч, стрельба, взрывы и крики, толпа аплодирующих и смеющихся зрителей – все вроде бы в полном порядке.





Потом становится ясно, что счастливые зрители по совместительству являются и участниками турнира, сторонних наблюдателей практически нет. Налицо уже хорошо знакомая нам проблема киберспорта – весело только тем, кто хоть немного участвует в процессе. Стороннему наблюдателю довольно скоро наскучивает повторение одного и того же. После пары матчей можно уже занимать тумбу посреди зала и громко объявлять присутствующим: "Сейчас вот эти трое примут на грудь две гранаты, которые вылетят из правого прохода. Ага, приняли. Двое поворачивают и пытаются пройти под воротами, сейчас их убьет кемпер, находящийся сразу справа за входом. Третий штурмующий забежит и убьет этого кемпера. Ему, в свою очередь, тут же отстрелит башку вон тот снайпер в окошке. Ну вот, терроры победили. А теперь посмотрим то же самое еще раз". Потом команды меняются ролями, но ход драмы не меняется ни на йоту. Даже и не надейтесь, новая троица так же не пропустит мимо те две гранаты… Вот в таком разрезе. В целом, конечно, все не так плохо. Но уделяй команды больше внимания отработке разных тактических приемов – было бы гораздо интереснее.

В финале чемпионата встретились две свежеобразованные сборные - Москвы и Санкт-Петербурга. После ожесточенных боев на cs_militia и de_train победила сборная города на Неве. После аплодисментов и пары пива состоялся предлагаемый вашему вниманию разговор с организатором чемпионата, руководителем проекта Counter-Strike.Ru Михаилом Иванковым.

НИМ: *Привет! Представься, как тебя зовут и кто ты есть.*

miha: Привет, меня зовут Михаил (miha) Иванков, я руководитель проекта Counter-Strike.Ru.

НИМ: *Скажи, почему ты занялся CS? Не Quake, не Unreal, а именно CS? И с чего началсяCounter-Strike.Ru?*

miha: Началось все с того момента, когда появилась четвертая версия CS. Я тогда несколько охладел к Team Fortress и заинтересовался новым командным проектом. Стал играть. Потом мы с друзьями сделали один из первых в России интернет-серверов для игры в Counter-Strike, а уже потом, примерно через месяц напряженных боев, мы зарегистрировали домен Counter-Strike.Ru. Поначалу наш сайт представлял собой несколько видоизмененный сервер games.cityline.ru, довольно известный в то время. Впоследствии мы обрели свое собственное лицо, набрали популярность… Первого февраля нам исполнился уже год.

НИМ: *Сколько человек работает над проектом?*

miha: Трое: miha, Sergeich и Basilio_Cat. Плюс команда новостников и переводчиков во главе с Gunslinger'ом. Несколько людей работают над проектами "Полигон" и Наша-Life. Я исполняю обязанности руководителя, Сергеич – идейный вдохновитель, а Базилио - главный программист и воплотитель идей. Что-то вроде волшебника :)). Теперь о проектах. Наша-Life – все о Half-Life, о модах, ботах и прочем. Проектом занимается Segr. "Полигон" – это инкубатор для русских мапперов. Главный там - Безбашенный Самолет (ака PlaneCrazy). Сам Counter-Strike.Ru все еще в стадии развития, там постоянно что-то изменяется и добавляется. Не так давно, например, появился раздел, посвященный ботам для CS. Постоянно обновляется раздел FAQ, files и другие. Форум во всю работает. Не пропадут и любители сетевых баталий – для них разделы servers и monitoring. Вот-вот должны появиться новые разделы по нестандартным картам и скинам для оружия.

НИМ: *Ваш проект коммерческий? Есть ли у вас спонсоры?*

miha: За все время существования наш проект принес нам смехотворно маленькие деньги :)). Мы развиваемся сами по себе, на своем энтузиазме и опыте. Конечно же, нам не помешали бы некоторые вложения спонсоров, но… Но их пока нет.

НИМ: *Хорошо, про проект мы теперь знаем вкратце. А что с чемпионатом в Питере? Он первый в истории Counter-Strike.Ru?*

miha: Да, это наш первый опыт. В клубе M19 уже проводились турниры по CS, но чемпионат такого уровня – это впервые.

НИМ: *И чем же он отличался от других турниров?*

miha: Масштабами. Мы пригласили команды из десяти городов, с некоторой натяжкой можно считать, что это был чемпионат России. А еще призовой фонд у нас был серьезный – тысяча долларов. Победитель получил семьсот, занявший второе место – двести, и за третье, соответственно, было выдано сто долларов.

НИМ: *Оправдались ли твои ожидания по организации и проведению турнира?*

miha: Конечно! Это был один из лучших чемпионатов, которые я видел. Принятые нами правила уже используются в некоторых городах России на своих локальных чемпионатах. Это очень приятно. Скоро выйдет следующая версия правил с учетом маленьких недочетов. А сами мы на чемпионате были и судьями, и обозревателями, и фотографами. По самым скромным подсчетам за чемпионатом наблюдало через Интернет около 500 человек из разных городов России.

НИМ: *А что будет дальше? Будут ли еще турниры по CS?*

miha: Будут. Где-то в первой декаде 2001 года в разных городах России начнутся отборочные игры по CS, которые ознаменуют открытие RCSL – Russian Counter-Strike League...

НИМ: *Стоп, стоп! Это очень интересно! Ну-ка, с этого момента поподробнее, пожалуйста!*

miha: О, похоже, я проговорился :)). RCSL – это сообщество игроков в CS со всего бывшего Советского Союза. Цель RCSL – проведение постоянных игр в каждом городе, с едиными правилами и организацией, с последующим выявлением чемпиона из чемпионов. Еще один маленький вклад в развитие киберспорта в России. Только вот, к сожалению, на голом энтузиазме это все проживет не очень долго.

НИМ: *Каковы, на твой взгляд, перспективы у CS? Ведь есть мнение, что CS - это развлекуха для ламеров, не требующая постоянных тренировок и поиска новых тактических ходов.*

miha: Учитывая то, что в 99% клубов, 99% времени на 99% компов одновременно играют в Counter-Strike – перспективы есть :)). По моим приблизительным подсчетам, все известные лиги объединяют более 400 команд. Понятно, что многие действительно считают CS развлекухой. Но такие команды неизбежно сползают на нижние позиции в своих лигах! Сейчас уже появляются серьезные команды, которые вплотную занимаются тренировками и отработкой разных стратегий. Вот они-то и занимают первые места, на них все надежды в развитии киберспорта в России.

НИМ: *Планы прямо-таки наполеоновские. Что еще ты планируешь в будущем?*

miha: Мы уже начали работу над новым проектом о долгожданном моде Team Fortress 2. Сейчас уже готова большая часть материалов. Но, к сожалению, до выхода этого мода проект будет развиваться довольно медленно. Многое еще не известно. Далее, я уже рассказывал о проекте “Полигон”. Уже собрано достаточно много материалов о создании карт для CS. Надеюсь, что когда-нибудь в очередном апдейте CS появится карта нашего русского мапера. В общем, планов очень много.

Хардкор *против* попсы

Казалось бы, совсем недавно игровая общественность увлеченно готовилась к бескомпромиссной борьбе двух титанов – Quake 3 Arena и Unreal Tournament. Однако же общественность ошиблась. Каких-то особенно яростных споров Q3 vs. UT так и не случилось. Зато случилось другое... Как черт из табакерки, выскочил мод для Half-Life – Counter-Strike. Те, кто не смог перейти с Q2 на Q3 и кто не ушел в Unreal, обратили свой взор на завлекающую красивой оберткой конфетку...

Но что есть Counter-Strike? Это, как говорил тов. Огурцов, “...потакание низменным вкусам публики, то есть попса”. CS никакое не соревнование, это, если хотите, виртуальная игра в солдатиков и больше ничего. Тренироваться здесь особого смысла (да и условий для этого) нет. Если ты умеешь грамотно закемпериться, а потом выскочить в самый подходящий момент и разрядить обойму в спину врага – ты уже крутой контер (или террор). Кстати, по этому случаю у меня есть предложение переименовать Counter-Strike в Camper-Strike – даже аббревиатуру менять не надо. Что еще требуется для достижения высот в CS? Ну, с действием оружия желательно ознакомиться (достаточно одной-двух игр). И все! Никаких тебе спец. триков типа стрейф- и даблджампов – передвижение-то убогое. Никаких, опять же, хитроумных маршрутов - powerup’ы отсутствуют как класс. В режиме игры ‘cs’ террористам вообще бегать куда-либо противопоказано, знай себе кемпери и стереги заложников. Ах да, остается еще отработка слаженной командной игры. Это - по замыслу авторов, но на самом-то деле все бегают каждый сам за себя, изредка сбиваясь в небольшие стайки человека по 2-3. Про встроенные радиокоманды играющие, как правило, забывают. Разве что прокричат в начале игры что-нибудь типа “Stick together, team”. А на

Никита Скоробулатов aka banZai!

против

Вадима Палонина aka emergency@LSL

Помню, как с появлением Q3 я забросил все остальные игры и перешел к тренировкам. А потом появился CS. У него не было раскрученной рекламной компании и толпы фанатов, с нетерпением ждущих релиза. Но однажды я заметил, что полклуба яростно режутся НЕ В КВЕЙК! Передо мной встал животрепещущий вопрос: “Что выбрать?” Новоявленный террористический экшен мне сразу не понравился: дистрофический бег и прыжки вместо квейкерского безумия; резкие громкие звуки вместо радующих слух и душу мелодичных пощелкиваний; старая кривоватая графика; обязанность спектаторить полраунда... Но через некоторое время, несмотря ни на что, я понял – за CS будущее!

От квейкеров можно услышать много оскорблений в адрес CS. Попса, дешевая развлекуха... Да, действительно, в “Контре” 75% народу – ламаки (хотя, можно подумать, в Q3 их меньше). Бегает народ, веселится... Но только до тех пор, пока не встречает по-настоящему сильную команду. Я надолго запомню тот день, когда впервые напоролся на один такой клан. Их было четверо, а нас восемь неучей (хотя играли уже довольно-таки давно). Они нас, как зайцев, били! Тех, кто закемперился, доставали сквозь стены. А вы хоть раз видели взятие очередного этажа на cs_dea?! Да если бы не движок, можно было бы решить, что смотришь очередную серию “Ментов”. Q3 – вот попса! Прыжки, рокетджампы, кислота... фу! Да, квейкер умеет уйти от ракеты, выпрыгнув из штанов с трехкратным переворотом через себя

протяжении оставшегося времени услышишь разве что команду "Enemy down", означающую, что все в противостоящей команде - дауны. Иными словами, задуманное было, как говорится, "гладко на бумаге", но на деле оказалось, что основной массе играющих просто лень напрягаться, им и так хорошо. Дешевая развлекуха.

Есть и еще один принципиально важный момент: многие разочаровались в Q3 и перешли на удачно подвернувшийся Counter-Strike только лишь потому, что научиться играть там гораздо легче. Ведь каждому хочется быть если не лучшим, то, по крайней мере, уважаемым в клубной тусовке. Так вот он - самый легкий путь! Зачем изнурять себя тренировками в Q3 - фи, глупости какие! Может быть, конечно, есть какие-то группы энтузиастов, действительно оттачивающие взаимодействие, вводящие условные команды и прочее. Может быть, но таких энтузиастов единицы. К тому же о профессионализме в Контере не может быть и речи, поскольку слишком многое зависит от случайности. И, самое главное, CS не позволяет игроку совершенствоваться выше определенного, общего для всех предела. Поэтому ценность личных качеств сводится на ноль.

Объясню на примере. Возьмем двух игроков: мастера и только-только освоившегося с правилами новичка. Посмотрим, что же будет при их личной встрече. В Q3 крутой "папа" будет носиться по карте стрейф-джампами, отжирая все рулезы и не оставляя никаких (абсолютно никаких!) шансов начинающему игроку. Теперь CS. Да, "игрок со стажем" имеет кое-какие преимущества, но, по большому счету, он мало чем будет отличаться от новичка. Да, он знает, какое оружие лучше купить, по какому пути пойти, но этим все и ограничивается. Через пару дней и новичок будет это знать и все станут равны, как при коммунизме. А решающим фактором станет случайность. Весело, но не по-спортивному.

В заключение скажу вот что. Люди, поймите ж вы, Counter-Strike - это не серьезно! Я не спорю, в него приятно побегать вечерком после рабочего/учебного дня. Но это не та игра, в которую можно вкладывать свой талант, – здесь для этого просто нет условий! Не обманывайте себя! Quake был и остается истинной соревновательной игрой! Теперь у нас есть Challenge Pro-Mode и Team Arena – оставайтесь верными хардкору!

и хуком повыше колена противнику. Только, IMHO, это-то и есть попса. В CS же важна именно командная игра, умение охранять, конвоировать, слушать, держать точку на карте, наступать, брать помещения...

Бытует мнение, что уровень совершенствования в CS крайне низок. Дескать, отжираться нельзя и поэтому "отцом" не стать. А не кажется ли вам, что серия от id Software слишком уж зациклилась на всех этих отжираниях и прыжках? От Дуума до Q3 одно и то же. Создатели только улучшали то да се, но не добавляли ничего кардинально нового. Да и зачем, раз народу нравится? Скажу больше – мне самому нравится, но это совершенно не исключает наличие спортивного мастерства в ДРУГОЙ игре, построенной по ДРУГИМ правилам. По-моему, создатель CS, Gooseman, очень точно уловил момент пресыщения Квейком. Отказ от респавна; введение денежной системы, заложников и возможности закладки и разминирования бомб; разброс пуль; сбивание прицела при ранениях; усиленная убойная сила оружия – все это и сделало Counter-Strike таким, каков он есть.

Кстати, я готов согласиться с тем, что уровень ЛИЧНОГО самосовершенствования в CS низок. Каким бы крутым "папой" ты не был, тебе все равно не справиться с двумя средними игроками, грамотно работающими в связке. "Хардкорным" квейкерам это чуждо. Их понять можно – они привыкли к супермену, выносящему за раз толпы врагов (см. ролики из Q3). Но, вообще-то, народу уже пора бы научиться различать определения "хороший игрок" и "хороший игрок в команде". Верхом совершенства в CS считается умение руководить командой. Выработать стратегию, распределить обязанности, указать, кто, где и что делает.

Так что не надо говорить о несерьезности Counter-Strike. Уровень игроков растет, вырабатываются свои правила и приемы. Дайте только срок! Исправление графики и звука – тоже дело времени. Уже несколько фирм объявили о начале работ над "убийцами CS". Я так думаю, сейчас прямо на наших глазах идет становление нового поджанра. И мы еще поглядим, где хардкор, а где попса!

Вадим Палонин aka emergency@LSL

Десять заповедей страйкера *и другие полезные советы*

Бывали ль вы на поле боя,
Когда всю ночь терзаешь мышь,
И утром, как после запоя,
Домой похавать ты бежишь.

Ложишься спать,
Из-под подушки
Тебе кричат: "Террор в кишке!"
И ты хватаешься за пушку,
Ногою лупишь по башке.

Старый Ныряльщик Стеркул и Agnessa

Начну с того, что данный текст предназначен для только начинающих играть в Counter-Strike. Не важно, кто ты – старый квейкер или молодой чайник, учиться некоторым вещам все равно придется заново. Начнем с заповедей.

1. Рокет и гренэйд джампов не существует!

Это же относится и к невозможности принять обойму на грудь и при этом выжить. Совет исключительно для квейкеров.

2. Слушай, что орут в клубе.

Определяй, сидит ли орущий на твоем серваке или нет. Главное – слушать и на ус наматывать. Вообще, мертвые имеют очень полезную возможность сообщать живым о неприятеле. А в CS знание того, кто где находится, дает огромнейшее преимущество. Если ты остался один на один с противником, то не стесняйся громко спрашивать, где он. Кстати, таким образом можно и утку пустить. Орешь, что на мост идешь, а сам в тоннель... Иногда верят. А если вдруг находится доброжелательный "комментатор", отслеживающий твои действия, попытайся и это использовать себе на пользу. Быстро беги в другое место, или затаись за углом, или попробуй запутать "шпиона".

Впрочем, сразу предупреждаю, на соревнованиях и просто при игре серьезных команд за "мониторинг" могут и морду набить.

3. Мы с Тамарой ходим парой.

Даже если нет своего клана, ста-

райся приходить в клуб с другом. Или хотя бы договаривайся с соседом о помощи и взаимовыручке. "Погибший" напарник – лучшее средство разведки. Особенно эффектно выглядит, когда удается таким образом целиться сквозь стены. Помни – один в поле не воин.

4. Стреляй сквозь стены.

Примерно половина оружия очень неплохо палит сквозь стены. Используй это! В частности, если противник зашел за угол, то очень велика вероятность, что он там остановился и перезаряжается. Лупи в стену, пока ему не поплохеет!

5. Меняй оружие при беге.

С пистолетом бежишь значительно быстрее, чем со слонобоем, о скорости хождения на корточках я вообще молчу. С включенным прицелом тоже скорость уменьшается. Лучше всего бегать с ножом.

6. Снайпери с умом.

Не прыгай с включенным прицелом. Найди несколько хороших мест на карте и постоянно их меняй. С любого из этих мест должно быть далеко видно, любое из них должно быть не очень заметным издалека, все подходы к нему должны простреливаться. Хорошо еще иметь возможность сделать несколько шагов за угол, чтобы перезарядиться после возможного промаха. Лучше всего, чтобы высовывалась только твоя голова. Договорись с напарником, чтобы он взял дробовик и шнырял неподалеку на случай, если ты промажешь. Тот, в кого промазали, обычно несется на всех парах за кемпером и вряд ли заметит твое "прикрытие". Если тебя все же нашли, меняй оружие на пистолет и отстреливайся. При виде гранаты делай резкий рывок мышью в любую сторону. Ослепший снайпер – мертвый снайпер.

["Высовывать только голову" = хана, так как стрелять будут только в нее. Выбора-то больше не остается :)) – прим. miha]

7. Не лезь в танк, если не умеешь водить.

И себя угробишь, и других. То же самое относится и к джипам.

8. Выучи комбинации клавиш при покупке оружия.

На очень многих картах то, кто первым прибежит в определенную точку, играет решающую роль. Поэтому такие комбинации, как B44, B41, B46, B22 и B31, должны набираться автоматически.

9. Выучи все нычки на карте.

То же самое относится и к темным местам, и к удобным для кемперства точкам. Всех их нужно уметь при необходимости простреливать и закидывать гранатами.

10. При первой же возможности создавай клан.

Это командная игра. В одиночку тут ничего не добиться. Да и "двойкой" тоже. Только в клане, где серьезно подходят к разработке командной тактики, можно реально претендовать на хорошие результаты. Вполне возможно, что твой первый клан будет "ламерским", но, в любом случае, это на порядок лучше того, что сможет "индивидуалист".

Теперь кратко попытаюсь дать еще несколько полезных советов.

Вода. Если она по щиколотку, то это довольно неплохо заглушает шаги. Если по колено, то бойцу стоит лечь на живот и начать подобно мудрой черепахе Тортилле загребать в выбранную сторону. Конечно, скорость уменьшается раз в 10, но зато очень удобно таким нехитрым способом выплывать из-за угла и мочить кемперов. Если вода по пояс, то при приседании тебя сверху будет не видно (а ты "смотрителя" отлично увидишь). Если вода выше пояса, то можно и поплавать. Хороший пловец с ножом может уделать под водой целую толпу. К сожалению, карт, где действительно нужно умение плавать, сейчас мало. Но все же потренируйся.

Звуки. Если твой стиль – сидеть за углом с дробовиком в зубах, врубай колонки на максимум. После нескольких часов тренировки ты сможешь понимать все, что происходит на твоей половине уровня. Если же наоборот - люто ненавидишь всяких "поджидателей", почаще жми на шифт (скорость несколько снизится, но зато все звуки исчезнут) и кидай гранаты... Используя звуки, можно проделывать довольно интересные маневры. Например, на Дасте можно кинуть гранату в ворота, а самому бежать через тоннель. Или, скажем, на Милитии. Хочешь отвлечь кемперов, обычно сидящих на крыше? Аккуратно забеги за левый выступ скалы и разбей стекло на потолке. В 50% случаев снайпер развернется, чтобы посмотреть, что это там звякнуло за спиной.

Боты. Многие боты не стреляют на дальнее расстояние, поэтому на них очень хорошо тренировать меткость. Залезьте на главную крышу Ассаулта и преспокойно тренируйтесь! Второй тип ботов отлично стреляет, но до конца раунда торчит на базе. Запускаешь их на Мэншине за терроров, берешь дробовик и тренируешь реакцию. Последний тип ботов – те, которые ходят по вэйпойнтам. Самый верх стратегической мысли – это так расставить вэйпойнты команде, чтобы на автомате обыгрывать превосходящую команду противника. Рекомендую всем любителям шестой радуги.

Напарник. Иметь хорошего постоянного напарника – большая удача. Периодически отрабатывай с ним новые приемы, а для этого нарисуй или скачай в сети планы карт. Обычный путь – реконструировать обычную тактику на той или иной карте и найти ее слабые звенья. Придумайте несколько тактик для игры со слабой командой и несколько для игры с сильной. Между напарниками должны быть четко оговорены названия частей карты, объяснения о положении врага должны звучать четко и ясно. Тренируйтесь в стрельбе сквозь стены. Разучивайте разные типы отвлекающих маневров. Например, на Дасте один человек может залезть за ящик с одной стороны прохода, а второй зайти за угол стены в противоположном конце. Тот, кто за стеной, выходит на секунду, стреляет очередью в сторону противника и отходит назад. Теперь враг почти наверняка будет глядеть в сторону угла и не заметит засады.

Транспорт. В хорошей команде очень полезно держать водителя. Дело в том, что когда на Сиедже террор видит нос танка, то у него так и чешутся руки убить водилу. Особенно если танк вот-вот заедет в проход. Естественно, что резкий выход народа из канализации в такой ответственный момент окажется незамеченным. Намек понятен?

Вождение джипа – это целое искусство. Дуэль двух команд, усевшихся на джипы, может быть интереснее боевика. Вообще-то на джипе очень удобно отвлекать гадов. Довольно весело кинуть ослеплялку в джип противника, а потом, оставив на своем джипе одного человека, втараниться во вражеский. От человека, естественно, требуется вовремя выпрыгнуть. Еще можно выставить джип как приманку на середину площади, а самому держать его на мушке слонобоя.

Нож. Как вы относитесь к ножу? Хотите, я вам докажу, что это идеальное оружие? Скорость хода не уменьшается, стоимость – нулевая, количество зарядов – бесконечное, перезарядка не требуется. Это самое тихое оружие в игре, а ударом в голову во втором режиме он снимает 100 хелсов. В противовес всем этим достоинствам у него всего 2 недостатка: средняя "скорострельность" и малая дальность. Битва на ножах часто напоминает самурайский бой, в котором один точный удар решает дело. Надо стараться так выбрать место боя, чтоб можно было внезапно напасть на противника (лучше с какого-нибудь возвышения). Если схватка идет в ровном поле, надо ждать, пока противник сделает удар, и незамедлительно атаковать самому, пока примерно полсекунды он "безоружен". Ударяй всегда во втором режиме.

Толпа. Никогда не попадай в толпу. Даже если вас всего двое – это уже толпа. Вообще старайся всегда быть как минимум на расстоянии шага от любого игрока. Этим ты, во-первых, уменьшаешь собственную соблазнительность на предмет кидания гранат; во-вторых, расчищаешь себе зону видимости; и, в-третьих, обычно вся

компания пытается спрятаться за одним углом и, как правило, всем места не хватает... "Лишнего" быстро убивают обалдевшие от такой наглости противники.

Отдельно хочу сказать про узкие коридоры: находясь в одном из них вдвоем с товарищем, ты становишься потенциальной жертвой. Патроны имеют тенденцию проходить сквозь живую и полудохлую плоть. Поэтому, если массового прохода не избежать, старайся при начавшейся перестрелке не стоять и смотреть на свой уменьшающийся показатель хелсов, а просто палить прямо сквозь своих. То же самое относится и к той ситуации, когда ты палишь в кого-нибудь и тут партнер неожиданно загораживает прицел своей жирной тушкой. Не переставай стрелять, свой и не заметит, что сквозь него пристрелили супостата.

Ослепление. Часто бывает, когда тебя ослепляют. Если до этого безусловно радостного момента ты сидел в засаде, то не дергайся! Вдруг не заметят. Если же в момент ослепления ты был под огнем, то, не прекращая стрельбу, вспомни, где ты находился и, НЕ КРУТЯСЬ, с помощью одной только клавы, заходи за ближайший угол. Почему не надо трогать мышь? По закону подлости. Попытка развернуться во время ослепления почти всегда приводит к выбеганию ослепленного прямо под нос противнику.

Оружие

Примечание. При указании игровых характеристик оружия используется следующая последовательность: сила огня, скорость огня, точность, перезарядка, скорость хода с данным оружием. В скобках могут указываться характеристики для альтернативного режима.

Пистолеты

Что же в них общего? Во-первых, они не стреляют сквозь стены. Во-вторых, используются они редко. Например, тогда, когда денег кот наплакал (хотя накопить на 3.1 – дело не самое сложное).

Номер: 1.1



HK USP Tactical .45 (Heckler & Koch, Германия), $500 (стоимость в игре).

Патроны: .45 ACP, 12 (в пистолете), 48 (в резерве).

Характеристики: 3 (1) / 3 / 3 (2) / 5 / 5

Дополнительно: глушитель

Стандартное оружие для контеров и VIP'ов. В жизни этот пистолет был специально сконструирован для SOCOM (Special Operations Command). В игре же он бесполезен. Обойма в 12 патронов, что очень мало. Во втором режиме этот ствол стреляет тише и быстрее, но уменьшается точность и сила огня. Разве что найдешь какого-нибудь особенного тупого юзера, что не врубится – почему это жизней все меньше и меньше, а вокруг сравнительно тихо...

Номер: 1.2



Glock 18 Select Fire (Glock Industries, Австрия), $400.

Патроны: 9mm, 20 / 100.

Характеристики: 1 (3) / 3 (4) / 3 (2) / 5 / 5.

Дополнительно: трехпатронный огонь (burst-fire).

Стандартное оружие для терроров. Этот пистолет полностью автоматический, то есть можно просто зажать кнопку, а стрелять он сам будет. Еще он хорош тем, что у него быстрая перезарядка. Обойма средняя, на перестрелку хватить может. Burst-режим довольно неплохо зарекомендовал себя в боях 1x1.

Номер: 1.3



Sig P228 (Sig Sauer Arms, Швеция), $600

Патроны: .357, 13 / 52.

Характеристики: 3 / 3 / 3 / 5 / 5

Дополнительно: нет.

Давно идут споры: что лучше, USP или P228? Поглядите, сравните характеристики... Только вот что важно: зачем покупать P228, если почти точно такой же (USP) дается по умолчанию?

Номер:1.4



Beretta 96G Elite (Beretta Weapons Manufacturing, Италия), $1,000 (для терроров)

Патроны: 9mm, 30 / 120.

Характеристики: 2 / 4 / 5 / 1 / 5.

Дополнительно: нет

Один пистолет хорошо, а два лучше. Это самый мощный из всего семейства "пестиков", к тому же с хорошей точностью. Жалко только, что перезарядка ужасно долгая. Идеальное оружие "на всякий пожарный случай".

Номер:1.5



FN Five-seveN (Fabrique Nationale, Бельгия), $750 (для контров).

Патроны: 5.7mm, 20 / 100.

Характеристики: 2 / 3 / 5 / 4 / 5.

Дополнительно: нет.

Дробовики

Многие недооценивают это оружие. Напрасно. На таких картах, как mansion во всех вариациях, дробовик является жизненно необходимым инструментом, превращающим тихий бой снайперов в кровавую мясорубку. Еще есть интересная возможность: с дробовиком тебя нельзя застать врасплох во время перезарядки, хочешь – пали, пока зарядилась только половина обоймы.

Номер в игре: 2.1



Benelli M3 Super 90 (Benelli Arms, Италия), $1,700.

Патроны: 12, 8 / 32.

Характеристики: 5-1 (зависит от расстояния) / 1 / 2 / 1 / 3.

Дополнительно: нет.

Практически бесполезный ствол – ужасающе низкая скорострельность. Между выстрелами проходит чуть ли не секунда, за это время даже последний тормоз успеет в тебя выпустить пол-обоймы.

Номер:2.2



Benelli XM1014 (M4S90) (Benelli Arms, Италия), $3,000.

Патроны: 12, 7 / 32.

Сила огня: 5-1 (зависит от расстояния) / 3 / 2 / 2 / 4.

Дополнительно: нет.

Вот это оружие! Два выстрела и автоматчик в ауте. Снайпер? Нет проблем. Немного хитрости, прыжков и метаний из стороны в сторону, и снайпера можно выносить ногами вперед. Если это твое любимое оружие – тренируй реакцию. Она должна быть зверская. Еще учись задом захо-

дить за углы. Дробовик - оружие ближнего боя, поэтому старайся не встречаться с автоматчиками в открытом поле. Как я уже говорил, хорош боец-дробовичник в комплекте с кемпером. Такая двойка в обороняющейся команде способна вынести целую армию.

Пистолеты-пулеметы

В этот класс входит не очень мощное скорострельное оружие с большим разлетом. Стрелять рекомендуется в голову (одиночными выстрелами или короткими очередями). Еще плохо, что "тройки" сквозь стены не палят, но зато низкая цена делает их вполне конкурентоспособными.

Номер: 3.1



HK MP5 Navy (Heckler & Koch, Германия), $1,500.

Патроны: 9mm, 30 / 120.

Характеристики: 3 / 4 / 4 / 4 / 4.

Дополнительно: нет.

Вот она – золотая середина. Оружие не очень медленно, не очень неточно, не очень долго перезаряжается, не очень сильно... Все его характеристики максимально усреднены. При этом стоимость – очень скромная.

Номер:3.2



Steyr TMP (Steyr - Mannlicher Company, Австрия), $1,250 (для контров).

Патроны: 9mm, 30 / 120.

Характеристики: 1 / 5 / 3 / 5 / 4.

Дополнительно: нет.

Довольно-таки тихий пистолет-пулемет. На практике почти никогда не используется по причине малой мощности и огромного разлета.

Номер:3.3



FN P90 (Fabrique Nationale, Бельгия), $2,450.

Патроны: 5.7mm, 50 / 100.

Характеристики: 2 / 5 / 2 / 3 / 4.

Дополнительно: нет.

Малая мощность, но огромная скорострельность. Перезарядка - смерть для редкого любителя этого ствола.

Номер:3.4



Ingram MAC-10 (Military Armament Corporation, США), $1,400 (для терроров).

Патроны: .45, 30 / 90.

Характеристики: 4 / 3 / 2 / 3 / 4.

Дополнительно: нет.

Номер: 3.5



HK UMP 45 (Heckler & Koch, Германия), $1,700.

Патроны: .45, 25 / 90.

Характеристики: 4 / 3 / 4 / 2 / 4.

Дополнительно: нет.

Автоматы и снайперские винтовки

Номер: 4.1



AK-47 или автомат Калашникова (Ковровская оружейная фабрика, Россия), $2,500 (для терроров).

Патроны: 7.62mm, 30 / 90.

Характеристики: 5 / 4 / 1 / 5 / 3.

Единственное русское оружие в игре, но далеко не второстепенное. Многие считают его лучшим оружием терроров. Гигантский разлет компенсируется огромной убойной силой, скоростью и низкой ценой. Жалко только, что прицел к нему прикрутить нельзя.

Номер: 4.2



SSG552 Commando (Sig Sauer Arms, Швеция), $3,500 (для терроров).

Патроны: 5.56mm, 30 / 90.

Характеристики: 4 / 4 / 2 / 3 / 3.

Дополнительно: прицел 2x.

Номер:4.3



Colt M4A1 Carbine (Colt Firearms, США), $3,100 (для контров).

Патроны: 5,56mm, 30 / 90.

Характеристики: 4 (3) / 3 / 3 (2) / 3 / 3.

Дополнительно: глушитель (был в старых версиях).

IMHO – на близких расстояниях может поспорить с дробовиком. Огонь ровный и точный. Рекомендую.

Номер: 4.4



Steyr AUG (Steyr - Mannlicher Company, Австрия), $3,500 (для контров).

Патроны: 5.56mm, 30 / 90.

Характеристики: 4 / 4 / 2 / 2 / 3.

Дополнительно: прицел 2x.

Отличное оружие. Единственный недостаток - перезарядка.

Номер:4.5 Мухобойка



Steyr Scout Sniper Rifle (Steyr - Mannlicher Company, Австрия), $2,750.

Патроны: 7.62mm, 10 / 60.

Характеристики: 3 / 2 / 4 / 4 / 4.

Дополнительно: увеличение в 2 и 6 раз.

Сленговое название винтовки означает, что эффективно использовать его могут только те маньяки-снайперы, которые элементарно попадают мухе в задницу с любого расстояния. И этим все сказано. Большая часть прогрессивного человечества не подходит под понятие "маньяки-снайперы" и переключается на 4.6.

Номер:4.6. Слонобой.



AI Arctic Warfare Magnum (Accuracy International, Великобритания), $4,750.

Патроны: .338 Laupa, 10 / 30.

Характеристики: 5 / 1 / 5 / 2 / 2.

Дополнительно: увеличение количества жертв в 2 и 6 раз :)).

Благодаря этому единственному стволу в CS появилось понятие снайпер. One shoot - one KILL... У снайперов есть всего две проблемы, кроме врожденной криворукости, - ослепляющая граната и выстрел в спину. Если криворукость исправит только могила, то от других двух проблем есть противоядия: в первом случае - это резкой рывок мышью в любом направлении, а во втором – хороший выбор места и умелый напарник с дробовиком.

Номер: 4.7



HK G3/SG-1 Sniper Rifle (Heckler & Koch, Германия), $5,000 (для терроров).

Патроны: 7.62mm, 20 / 60.

Характеристики: 4 / 3 / 4 / 1 / 1.

Дополнительно: увеличение в 2 и 6 раз.

Эту пародию на снайперское ружье я рекомендую использовать вообще БЕЗ прицела. Убойная сила у нее такая, что валит с двух выстрелов в любую часть тела. Основные недостатки – тяжесть и цена. Большинство не покупают из-за природной жадности. На дальних расстояниях рулит 4.6, на ближних 2.2 и 4.1, на средних 4.4, это же – ни рыба ни мясо.

Номер:4.8



Sig 550 Sniper Rifle (Sig Sauer Arms, Швеция), $4,200 (для контров).

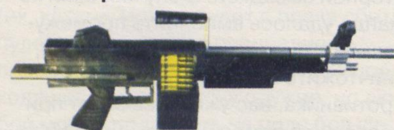
Патроны: 5.56mm, 30 / 90.

Характеристики: 3 / 3 / 4 / 1 / 1.

Дополнительно: увеличение в 2 и 6 раз.

Представьте себе утяжеленную 4.4 с малой скорострельностью и с прикрученным прицелом 6х... Появилось в версии 1.0.

Автоматический фрагодел "Смерч" или Газонокосилка
Номер:5.1



FN M249 PARA Light Machine Gun (Fabrique Nationale, Бельгия), $5,750.

Патроны: 5.56mm, которых до ... много.

Характеристики: очень много / сверхзвуковая / отсутствует за ненадобностью / 1 / 0,5.

Дополнительно: нет.

Рекомендации по тактике командных действий от Counter-Strike.Ru

В Интернете достаточно много обзоров CS и тактических советов, поэтому хотелось бы, не повторяя прописных истин, просто дать некоторые дополнительные практические рекомендации.

Прежде всего – действовать надо как минимум парами. Это не значит, что достаточно просто поделиться на пары и бегать таким образом по карте. Надо еще и заранее отработать все совместные действия. Сейчас много где пишут примерно следующее: "двое подбираются к заднему выходу, трое к парадному входу, а еще двое добираются по канализационной трубе". Да, это все правильно, но упускается такое понятие, как сработанность. Нельзя просто решить за пару секунд, кто с кем пойдет. Все действия надо заранее отработать. И не допускать, чтобы люди в одной команде мешали друг другу. Самый типичный пример: когда кто-то выходит из-за угла, но, увидев врага, пытается зайти обратно, но не может, так как там стоит сокланoвец... Это называется "левая смерть". В отрядах специального назначения есть такое понятие, как напарник. Весь отряд там поделен на маленькие группы: 2-3 (очень редко 4) человека, их совместные действия отлажены настолько, что им, в большинстве ситуаций, не нужна даже рация, каждый знает, что ему делать, как и где стоять. Также надо поступать и в CS: надо делиться на пары (можно и на тройки, если в команде 6 и более человек) и в этих парах все движения должны быть отработаны так, чтобы в бою не возникло заминки. То же выглядывание за угол профи исполняет по-другому: один из тиммэйтов выглядывает за угол, находясь впереди, другой тоже выглядывает, но позади товарища. Первый сидит, а второй выходит стоя. Если они увидят противника, то у них почти всегда хватит времени пальнуть, завернуть за угол и продумать ситуацию (а вообще-то и на этот случай должен быть заготовлен финт). Между прочим, одно очень полезное свойство радара – с его помощью можно, не глазея по сторонам, определить положение своего напарника. Тут же, кстати, прошу заметить, что разделение на скины тоже поможет опознать СВОЕГО напарника. Надо делить команду на группу с разными скинами.

Кстати, еще о радаре. Он чрезвычайно полезен. Как всем известно, у настоящего спецназа есть рация, по ней они могут, не отвлекаясь от боя, изложить ситуацию напарнику или другой паре, находящейся чуть дальше и не имеющей возможности увидеть то, что происходит. А вот RogerWilco есть далеко не у всех, и даже те, кто в принципе может его использовать, не делают этого, чтобы не понизить скорость связи. Даже в стамегабитной сетке работа Wilco весьма заметно влияет на пинг, учитывая, что одновременно переговаривается вся команда. Набирать же длинные мессаги некогда, а в коротких всего не отразишь. Поэтому-то и нужен радар. С ним всегда понятно, что происходит на карте с твоей командой, кого они атакуют и где находятся. Кстати, если кто-нибудь из твоих сокланoвцев видит врага, то этот оппонент тоже отображается на радаре, что вполне разумно.

Теперь о нескольких основных формах передвижения:

1) Если отряд двигается в узком коридоре, по вентиляционной трубе или по канализации, тут лучше, чтобы кто-то шел вперед, а другой пятился, смотря назад. В этом случае труднее будет застать вас врасплох. В коридорах лучше идти не в линию, чтобы вас не прошибли насквозь; в вентиляции такое невозможно, поэтому надо быть еще внимательнее.

2) Если надо бежать по открытой местности, которая может быть под присмотром снайперов, то есть два наиболее действенных варианта. Первый: все бегут вместе, на бегу простреливая снайперские места. Двигаться надо зигзагами, время от времени хорошо еще и приседать, подпрыгивать. Если вы видите снайпера и знаете, что у него в руках Scout или AWP, то считайте время перезарядок и приседайте в тот момент, когда должен быть выстрел. Если снайпер не один – это уже не очень полезно. Также бывает неплохо бросить гранату (любую) и побежать, причем можно бежать до того, как граната взорвется – обычно снайперы отворачиваются, чтобы не ослепнуть. При этом, правда, может ослепить вас самих...

Второй основной метод заключается в прикрытии. Один бежит, другой прикрывает. Тот, что бежит (лучше с ножом), опять же должен использовать зигзаги и приседания. "Бегун" выходит первый, чтобы обратили внимание на него и не пытались снять прикрытие. Затем, спустя пару секунд, выходит прикрывающий и открывает огонь по снайперам. Перед тем, как двинулся "бегун", полезно бросить гранату, также неплохо бросать ослепляющие гранаты, когда он бежит (он все равно с ножом).

3) Пробег по зданию. Тут можно дать лишь несколько общих советов, многое зависит от планировки. Первым делом надо отработать открывание дверей в паре и открывание дверей с забрасыванием гранат, соответственно, тоже в паре. Главные и самые удобные для обороны комнаты всегда лучше проверять обстрелом через стену (не жлобтесь на обойму) и гранатой. Но, если в ней заложники, надо быть аккуратней - в этом случае лучше проверять ослепляющей гранатой. Если в комнату есть несколько входов, то лучше заходить во все. Естественно, при этом желательно не делиться на одиночек, а синхронизировать работу пар. Многие любят прятаться сразу за дверью, поэтому все пространство возле двери лучше пред-

варительно прострелять. Главное при штурме зданий – особо не бегать, а проверять все аккуратно и последовательно. Желательно заранее продумать оптимальный порядок проверки комнат.

Дальше идет вопрос о синхронизации работы пар. План, кто куда идет, желательно оговорить заранее. Забегать в здание/комнату надо вместе - с разных входов, по команде. Команда отдается только, когда все на своих местах, что можно проверить с помощью радара. Кстати, есть один дополнительный способ синхронизации, при котором не приходится отвлекаться на радиокоманды: можно использовать выстрелы, только не очереди, а одиночные, чтобы можно было понять, что ты не в противника стреляешь, а команду даешь. При этом на радаре стреляющий подсвечивается, поэтому, даже если не слышно выстрела, можно сделать вывод о том, что была дана команда.

Global Operations реальный убийца Counter-Strike?

Anry Seagull

Не стану открывать вам "секрет Полишинеля" и в сотый раз рассказывать о том, какой Counter-Strike сейчас суперпопулярный и как, наверное, многим хочется повторить его успех. Одно удивляет – не так уж много заявлено командных шутеров. Чего стесняются - не понимаю; вон пример с онлайновыми ролевухами у всех перед глазами. Чуток разнообразия – и миллионы в кармане. Я бы с удовольствием принял участие в разборках не спецподразделений с террористами, а, например, двух различных бандитских группировок. Одна пусть якудза, а другая – братва отечественная. Простор для фантазии – сиди, клепай.

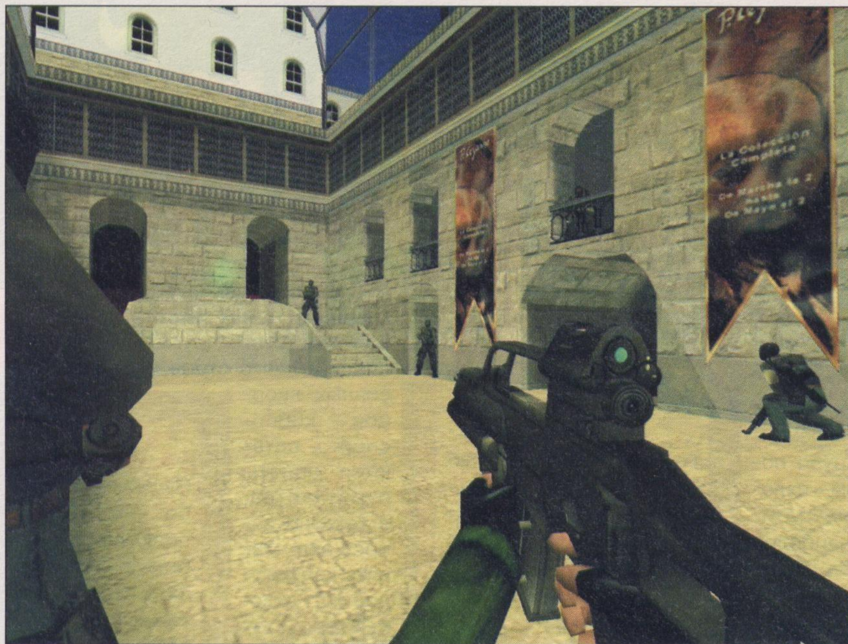
Один из наиболее достойных претендентов на продвижение и улучшение идей CS – находящийся сейчас в беспробудной разработке проект Global Operations. За дело взялись парни из Barking Dog, известные по хорошему адд-ону Homeworld: Cataclysm. В чем же состоят отличия?

Во-первых, миссии и уровни. В Global Operations будет шестнадцать разных карт, каждая со своей географической локацией, дизайном и заданием. Причем все будут основаны, что называется, "на реальных событиях", то есть соответствовать своей географии вплоть до точного копирования места действия. Мы побываем в Колумбии, Северной Ирландии, Уганде, Шри-Ланке, Испании, Перу, Японии, Англии (туннель под Ла-Маншем!), Мексике, Канаде, Афганистане и, конечно же, Чечне. Для каждого уровня будет свое задание, и тут нам тоже обещают новинки – контролируемый компьютером VIP (да-да, за него никто не любит играть :)), борьба за контроль территории и кое-что еще, хотя без классического освобождения заложников и закладки взрывчатки, конечно, тоже не обойдется. По времени каждый раунд будет чуть продолжительней, чем в CS.

Во-вторых, появятся моменты, обязанные заставить игроков серьезней относиться именно к командному взаимодействию. Теперь все заработанные на убийствах и выполненных заданиях деньги будут храниться в одном "общаке", а не начисляться каждому игроку индивидуально. После смерти и респауна придется тратить общие денежки, так что, прежде чем лезть на рожон, надо будет триста раз подумать. С респауном и смертью есть еще одна необычная штука, которая должна вынудить игроков работать в команде и тщательно обдумывать стратегии. "Смерть" приведет игрока в вертолет или БТР, который вернет вас обратно к месту действия только через определенный интервал времени. Зато появляется возможность быстренько обсудить с соратниками смену тактики перед тем, как вновь совместно навалиться на врага. Да и умирать при таком раскладе будет значительно обидней, ведь есть вероятность, что попадешь в самое начало отсчета времени перед повторной высадкой. В случае, если команде удалось выполнить промежуточное задание миссии, например, уничтожить важную огневую точку противника, вас уже не высадят при респауне в самое начало уровня и не придется вприпрыжку бежать до места основного действия – такой подход радует.

В-третьих, идеи Team Fortress живут и побеждают. Можно (и нужно) перед началом каждого раунда выбрать себе специализацию из семи возмож-





ных: командир (только один на команду), снайпер, подрывник, коммандос, рекон, медик и хэви ганнер. Всего в каждой команде может быть не более двенадцати человек. Если вы следите за созданием TF2, то ничего нового для вас тут нет. Командир не будет принимать участие непосредственно в битве, его задача – отдавать приказы, следя за происходящим посредством камер. Камеры расположены в разных местах уровня, а также закреплены на плечах подчиненных (их, кстати, можно будет с плеча сбить пулей). Для каждого специалиста предлагается при покупке только подходящее ему по классу оружие, но любой может подобрать на поле боя чужую пушку. Правда, эффективность понизится. К примеру, снайпера, попробовавшего пострелять из крупнокалиберного пулемета, будет так колбасить, что он вряд ли вообще в кого-нибудь попадет.

Что ж, раз заговорили о пушках… Орудий убийства обещают тридцать шесть штук: восемь пистолетов, восемь штурмовых винтовок, четыре шотгана, четыре автомата, шесть пулеметов и шесть снайперских ружей. Каждое основано на реальном прототипе (хотя, как и в случае с официальным CS 1.0, разработчики не обладают лицензиями на использование реального марок оружия). Впрочем, это касается только названий – каждая модель делается из текстур, созданных на основе высококачественных фотографий, а звуки выстрелов записываются непосредственно на стрельбище. Будут также несколько типов гранат и противотанкового оружия и, конечно, другие приятные мелочи вроде приборов ночного видения, аптечек, биноклей и т.п.

Теперь о технической стороне. Global Operations разрабатывается на самой распоследней версии Lithtech. К этому движку можно относиться по-разному. Но, во всяком случае, должно получиться лучше, чем в CS. Например, Lithtech позволяет тщательнее прорабатывать баллистику. Есть шансы, что результат столкновения пули с поверхностью будет зависеть от материала этой поверхности. От железа пуля отрикошетит, в более мягком материале застрянет, тонкие поверхности пробьет насквозь… В расчет принимается и тип оружия, и тип боеприпаса, и расстояние до цели, и угол, с которого был произведен выстрел, и толщина цели. Можно даже нанести сложное ранение, если пуля сначала пробьет руку врага навылет и затем попадет в туловище. Причем все это будет честно отображено на модели игрока. Моделей, кстати, обещают 192 штуки, и каждая на 1200 полигонов и со скелетной анимацией. Чтобы окончательно добить нас реализмом, в игру включат погодные эффекты (снег, дождь, туман и т.д.).

В Global Operations будет и навороченная система оперативной связи между играющими. Кроме уже привычного текстового чата и меню с радио-командами, встраивается поддержка голосовых сообщений. Планируется два режима – сказать всей команде или крикнуть так, чтобы услышали лишь находящиеся рядом. При этом все вами произносимое будет синхронизироваться с движением губ модели игрока.

Похоже, что реальный претендент на замену CS вырисовывается. Продуманные миссии, специализация игроков, куча оружия, хорошая графика и всякие технические навороты вселяют надежду. А учитывая, что Barking Dog планирует выпустить софт для создания модов, то, возможно, идея с якудзой и братвой еще воплотится в жизнь…

Александр Кудашкин aka Mechanic_e04

Из писем читателей: Мышь для квейкера

Мир вашему дому. Письмо мое касается статьи из железного раздела в октябрьском номере. Дело в том, что я, как квейкер со стажем, усмотрел некоторые неточности. Сначала уважаемый Woolen утверждает, что главное – это "удобство обращения с мышью". Далее он же замечает, что эргономичные мыши очень удобны (во всяком случае, явно удобней неэргономичных крыс типа Mitsumi classic), но эргономика квейкерам вредна! Несоответствие. Причем лоджитековские девайсы неэргономичными назвать никак нельзя, хотя MS-34(35) и 48 довольно высоко котируются у квейкеров. Еще раз несоответствие. Еще одна ошибка – "Квейкеру нужна легкая мышь <…> с легким шариком". А вы знаете, что год-полтора назад, когда еще можно было купить AK-77, в нее вставляли шарик от Mitsumi, так как он был тяжелее родного? А ведь Razer'овский BoomSlang, считающийся сейчас самой рулезной мышой для квейка, тоже очень тяжелый.

В общем, тяжесть в мыше является плюсом для квакера, а не наоборот. Как ни странно, она повышает точность движений и стрельбы. Это я проверял на практике, сравнивая MS34 с легким шариком и с тяжелым.

По-моему, главным показателем хорошей мыши "для квейкера" является отсутствие инерции в движении шариков. Как раз поэтому большинство выбирают Mitsumi classic (а раньше - AK-77, у которой инерция в движении шарика при подъеме мыши от ковра почти полностью отсутствует).

Рекомендации. Здесь все в порядке, только одно небольшое дополнение: мыши от Logitec имеют плавный ход и их выбирают любители элегантно двигаться :)). А AK-77, наоборот, обладает резким ходом. Правда, в последнее время AK-77 выпускается только в новом варианте, который стал заметно хуже. В связи с этим народ начал активно юзать Mitsumi. Вот.

Как вести себя в клубе

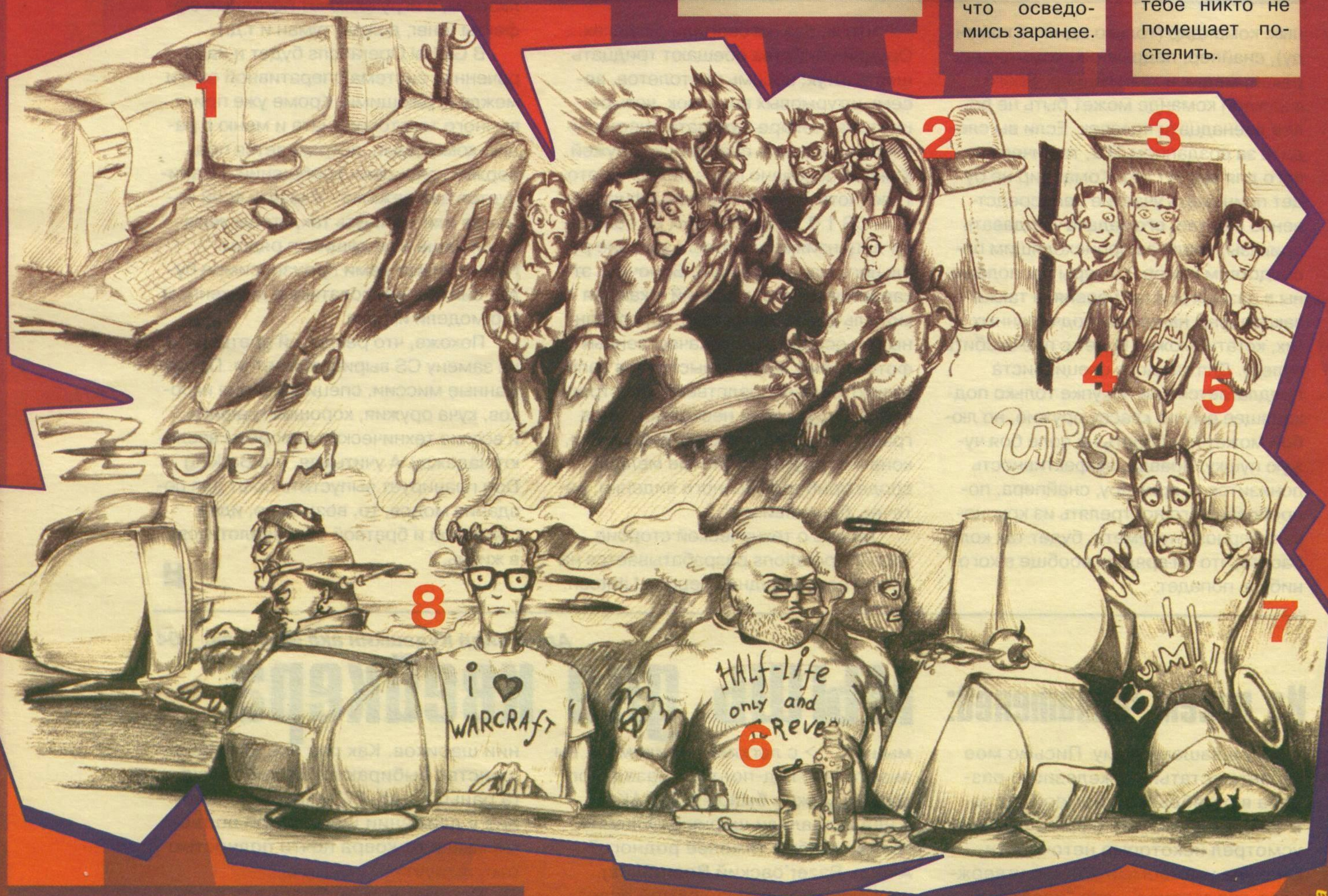
1. Закажи места заранее. Во многих клубах есть такая возможность, достаточно разузнать телефон и поговорить с админом. Один звонок с просьбой забронировать несколько компьютеров - и вам уже не придется ждать, когда освободятся места

2. Не лезь без очереди. Если в тебе меньше двух метров роста и нет знакомых охранников. В лучшем случае грубо поставят на место, в худшем – схлопочешь по шее (кстати, по статистике стулья – одна из наиболее часто ломаемых вещей в клубе, сразу за мышами и наушниками).

3. Приходи с друзьями. Грустно топать в клуб одному, и еще печальней прийти зазря. Куда веселее взять с собой пару-тройку друзей и засесть на всю ночь в Counter Strike.

4. Приноси с собой мышку. В большинстве клубов стало хорошим тоном таскать с собой хвостатого друга. Однако среди общего строя прогрессивных дворцов киберспорта остаются оплоты пуританства, в которых запрещают менять конфигурацию компьютера, так что осведомись заранее.

5. И коврик! Пусть даже тебе не дадут подключить любимую мышку, зато свой стратежный коврик тебе никто не помешает постелить.



8. Выбирай свою аудиторию. Если ты все-таки пришел один (а ведь мы тебя предупреждали), то рискуешь оказаться в такой же ситуации как этот любитель StarCraft`а, затерявшийся среди квакеров и контер-страйщиков. Стоит сразу присмотреться к окружающим, найти парочку таких же одиночек как ты или напроситься к кому-нибудь в компанию. А главное – договориться, во что же вы будете играть. Глупо просидеть вечер за игрой в Half-Life, если ты безумно любишь зергов.

6. Кушать хочу!.. Все зависит от клуба. В больших клубах обычно разрешено кушать только за стойкой бара и всякое чавканье за монитором строго запрещено. В тех клубах, где нет баров, менеджеры обычно спокойно относятся к еде во время игры, но все же, прежде чем заказывать пиццу, лучше узнать, не придется ли тебе ее есть на улице.

7. У тебя упал монитор. На пол. Что сидишь, испытываешь удачу? Сматывайся, пока админ не заметил...

Рисунок Артема Симакова

Время выполнять обещания





В позапрошлом номере я опрометчиво пообещал отказаться от "Сводки Главного Командования", как только появится возможность давать развернутые обзоры всех вышедших за месяц игр. Как-то мне казалось, что такие времена никогда не наступят. Ан нет, наступили, да еще и очень скоро. Правда, радости это ни мне, ни вам явно не принесет. Дело в том, что за целый месяц появилось всего три достойных упоминания стратегии (вообще-то была и четвертая, но о ней я скажу позднее). Естественно, все эти игры удостоились подробного разбора. Куда катится этот мир? Что нас ждет в будущем?

Впрочем, в будущее я смотрю с оптимизмом. Дело в том, что, избавившись от необходимости писать свою "Сводку" (надеюсь, вы уже поняли, что ее в этом номере не будет?), я смог поработать на перспективу. Подтянуть, так сказать, тылы. Появилась возможность рассказать подробно о кое-каких грядущих играх, о которых до этого мы могли давать только краткие новости. Так что в этом номере есть несколько статей полузабытого в стратегическом разделе жанра "превью".

Теперь об игре, которая должна была попасть на "Направление главного удара", но не попала в этот номер вообще. Речь идет о "Веке парусников 2" (на Западе более известном как Age of Sail 2). Нечего и говорить, что игра, посвященная парусным баталиям, привлекала мое внимание на всех стадиях разработки. Так что к релизу я стал готовиться давно, даже заготовку обзора сделал, с историческими вставками. Но вот попал в мои руки масер-диск (точнее, два диска, с английской и русской версиями), и я растерялся. Слишком уж масштабно все в игре, очень много там нового и необычного, причем что-то мне нравится до ужаса, а что-то совсем не нравится. Так что за две недели, посвященные почти непрерывной игре, я не смог даже сформулировать свое окончательное просвещенное мнение. Да еще в том варианте, который попал мне в руки, было несколько досадных ляпов, сильно портящих впечатление от игры (впрочем, разработчики пообещали исправить их в кратчайшее время).

Хотел я было в этом номере дать коротенький обзор, так сказать, поделиться первыми впечатлениями, а уж в следующем номере разобраться с игрой окончательно. Но потом подумал, что кто-то может по каким-то причинам познакомиться только с этой первой частью и у него сложится не совсем правильное мнение об игре. Вот почему переношу разговор о "Веке парусников 2" в апрельский номер, сейчас же просто сообщаю вам свое сугубо личное и неофициальное мнение.



Игра красива до безобразия, причем увидеть эту красоту можно на компьютере весьма скромной по нынешним временам конфигурации. Проработка исторических деталей сделана на высочайшем уровне, причем как в плане управления парусником, так и в плане битв и кампаний. Возможности настроить все по своему вкусу, выбрать уровень себе по плечу широчайшие. Наконец, играть ужасно интересно, но... при жестоком самоограничении.

Ну да, попытавшись сделать игру доступной максимальному числу игроков, разработчики поставили в весьма неудобное положение игроков хардкорных. Например, кампанию "Морские волки старой Англии", состоящую из пятнадцати сценариев, можно пройти за пару часов. Для этого нужно только максимально положиться на компьютерных помощников. А вот если все взять на себя, то повозиться придется очень и очень много. Понимаете в чем дело? Слишком умный AI действует оптимальным образом, поэтому, если отдать почти все аспекты управления кораблем ему, победа придет быстро. Если же вникать во все самому, вам будет трудно сражаться со слишком умным противником. Вот и приходится метаться между желаниями побыстрее пройти игру и получить максимальное удовольствие от управления громадным кораблем.

Впрочем, повторяю, окончательное суждение об игре будет вынесено через месяц.

Владимир ВЕСЕЛОВ

Новости

Симсы начинают вести светскую жизнь



В скором времени появится очередной адд-он к The Sims. Также ведутся работы над двумя онлайновыми проектами этой "вселенной".



Адд-он носит подзаголовок House Party, однако это не означает, что в нем симсы только и будут делать, что ходить друг к другу в гости. Вся напряженная материальная и духовная жизнь обитателей Симпоселков сохранится, нужно будет по-прежнему ходить на работу и зарабатывать деньги, добавится только новая возможность эти деньги потратить.

Разного рода люмпены, получающие долларов двести-триста в день, смогут развести в своем саду костер (с соблюдением мер противопожарной безопасности) и пригласить посидеть у него соседей. Более обеспеченные смогут пристроить к дому специальный зал для светских приемов, ну а богачи - построить отдельное помещение, стилизовав его под какую-нибудь эпоху. На одном из скриншотов можно видеть образец такого помещения - нечто среднее между конюшней и салуном Дикого Запада. Там даже установлен игровой автомат, взобравшись на который, можно почувствовать себя наездником.

Кроме простых вечеринок, можно будет устраивать и нечто вроде костюмированных балов. Если вы заранее предупредите соседей о теме вечера, они должны будут прийти в соответствующих костюмах.



Что интересно, все эти вечеринки и посиделки проводятся не просто для удовольствия, они нужны для успешного продвижения по карьерной лестнице. Чем больше соседей посещают ваши мероприятия, тем выше у вас показатель "дружелюбности" со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Появиться адд-он должен в мае нынешнего года. Несколько раньше, в апреле, выйдет первый из онлайновых проектов Sims Live. По сути дела, это просто некий аналог ICQ, позволяющий двум и более игрокам обмениваться информацией, скриншотами, персонажами и предметами прямо во время игры. Полноценная же сетевая игра под названием Sims Online должна появиться в ноябре. Информации о ней пока мало, так что подождем делать какие-либо выводы.



Несостоявшаяся сенсация

Слухи о смерти TopWare оказались слегка преувеличенными

В начале февраля новостные ленты отечественных игровых сайтов запестрели заголовками, сообщавшими о банкротстве TopWare. "Фактически это означает, что фирмы больше не существует," - поспешили сделать вывод скорые на расправу журналисты. Но вот что сообщили нам из компании "Сноуболл", которая занимается локализацией почти всей линейки игр TopWare:

- Сложившаяся на данный момент ситуация является наследием информационного бизнеса компании, связанного с изданием сборника D-Info. Сейчас происходит глобальная корпоративная реорганизация, в результате которой вместо TopWare CD-

Service AG, TopWare Austria и TopWare Poland будут сформированы несколько других компаний. Три проекта, запланированные на этот год, продолжают разрабатываться и выйдут в рамках серии snowball.ru в мае, октябре и ноябре соответственно.

Мы чрезвычайно довольны успехом “2150: Детей Селены” и стабильными продажами “Войны и Мира”, “Горького-17” и “Горького-18”, а также “2150: Войны Миров”. Происходящая реорганизация TopWare завершится к маю и никоим образом не изменит стратегическую позицию компании на российском рынке в рамках этого сезона.

Более того, мы вскоре открываем сайт www.topware.ru, на котором вы сможете ознакомиться с более подробной информацией о компании и ее планах. А уже в этом месяце в ведущих игровых журналах будет приоткрыта завеса тайны над новым проектом от TopWare, который увидит свет весной этого года.

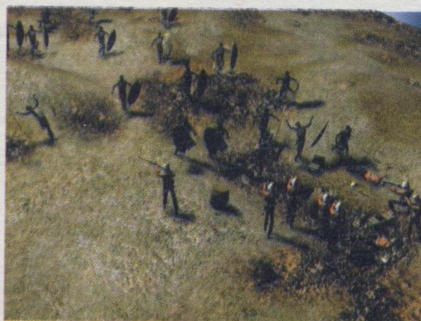
Еще раз о зулусах



Началась разработка пошаговой трехмерной стратегии, посвященной англо-зулусской войне

Ветераны наверняка помнят воргейм для ZX Spectrum под названием Zulu War. Интересная была игра: имея под своим командованием около двух сотен англичан, нужно было отразить нападение более чем тысячи зулусов. Как вы понимаете, возможно это было только потому, что у вас было огнестрельное оружие, ну а противник атаковал вас копьями и стрелами. Тем не менее, сражение отнюдь не напоминало избиение младенцев, зулусы брали не только числом, но и уменьем. Атаковали они грамотно, хотя и несколько шаблонно. Замечу даже, что именно эта шаблонность их действий и позволяла выиграть сражение. Начав игру в третий-четвертый раз, вы уже точно знали, откуда и какими силами будут вас атаковать, и могли предпринять соответствующие контрмеры.

Я все это рассказываю не для того, чтобы свою эрудированность показать, а потому что игра, разрабатываемая компанией Twilyt Productions, посвящена той же самой войне 1879-го года и носит то же самое название Zulu War (странное явление во время полного копирайта на все и вся).



Что нам обещают разработчики? Естественно, полную трехмерность, реалистическую погоду, смену дня и ночи и 30 тысяч юнитов на поле боя. Последнее утверждение кажется несколько странным. Дело в том, что в игре будут всего два сражения - при Исандлване и Рокс-Дрифте. В обоих принимали участие не более пяти-шести тысяч человек с обеих сторон. Да и в самом массовом сражении той войны, при Улунди, зулусы имели менее 20 тысяч бойцов, англичане же - около полутора тысяч. Впрочем, возможно, приводимые разработчиками цифры просто должны охарактеризовать возможности движка, тем более что на нем сразу делается и вторая игра, посвященная англо-бурской войне.

Почему разработчики взяли именно эти две, не самые интересные с точки зрения рядового геймера, войны? А потому, что компания Twilyt Productions базируется в Южной Африке, так что наверняка в ее рядах есть и потомки зулусов, и потомки буров. Впрочем, игры обещают быть достаточно интересными, так что будем ждать. Первая появится в ноябре текущего года, а вторая в середине следующего.

“Поздравляю вас, гражданин соврамши!”

Вопреки утверждениям “знатоков”, никаких скриншотов из Jagged Alliance 3 пока не существует.

Один из читателей обратил мое внимание на появившуюся в неком игровом журнале информацию о Jagged Alliance 3. “Вот ведь, люди, связываются с разработчиками, добывают эксклюзивную информацию, скриншоты оригинальные достают. А Нави опять опаздывает,” - пишет читатель. Отвечаю: мы не опаздываем, просто мы, в отличие от любителей дешевых сенсаций, тщательно проверяем информацию, прежде чем сообщить ее вам.

На настоящий момент (13.02.01) известно только то, что завершена, так сказать, стратегическая часть работы над новой игрой. То есть определено, о чем в ней будет идти речь, нарисовано несколько эскизов да сделан ряд утилит, предназначенных для создания нового движка. В беседе с обозревателем сайта CGO Ян Карри сообщил, что мир JA3 будет как минимум в два раза больше, чем JA2, интерфейс будет переработан, а большая часть элементов геймплея перейдет в новую игру без каких-либо изменений.

Работу над игрой предполагается завершить в 2002-м году, поэтому мы и не спешили что-либо о ней сообщать.

Теперь вернемся к упоминавшейся “эксклюзивной информации” в неком журнале. Если выбросить из нее словесную шелуху, туманные намеки на принадлежность к высшим сферам и свою горячую дружбу с Яном Карри, содержание заметки сведется к весьма вольному и изобилующему фактическими ошибками переводу статьи, опубликованной 20-го декабря прошлого года на сайте Computer Games Online. Не знаю, из какого пальца переводчик высосал информацию о том, что “начата обкатка нового движка”, но что касается “эксклюзивных скриншотов”, то они взяты с того же сайта. Любой мало-мальски знакомый с предметом человек может определить, что один из них относится к JA2, а другой к JA2:UB. На сайте их использовали для украшения коротенькой заметки о JA3 (поскольку никакого арта, относящегося к новой игре, разработчики им не предоставили), ну а для того, чтобы кто-то не посчитал эти картинки скриншотами из новой игры, снабдили соответствующими всплывающими подсказками. Но “настоящих профессионалов” это не остановило: содрав пару затертых скринов из сети (только на упоминавшемся сайте они использовались по крайней мере трижды), они еще и попытались выдать их за “два подлинных скриншота из... Jagged Alliance 3”.

Маша aka Jennifer



НАШ АГЕНТ ПРОНИКАЕТ В ТАЙНЫ АЗЕРОТА

WARCRAFT III

Жанр RTS с элементами RPG
Издатель Blizzard
Разработчик Blizzard North
Требуется 2001 год

Я накинула плащ с капюшоном, взяла в руки посох и оглядела себя в зеркале. Вроде, сойдет, вряд ли в Азероте за последние годы сильно изменилась мода. Можно отправляться в небольшую таверну на окраине столицы королевства людей, где, насколько мне известно, должна состояться важная встреча. Я раскрыла портал и шагнула в него... На улице было раннее утро, поблизости никого не наблюдалось, и я незамеченной прошмыгнула в дверь, над которой красовалась вывеска, изображающая оскаленную волчью морду. Именно в этой маленькой таверне должны были встретиться лидеры двух издревле воюющих фракций Азерота, обсудить сложившуюся ситуацию, поделиться новостями и, возможно, договориться о союзе. Я заняла место в дальнем углу и заказала кружечку эля.

Они подошли почти одновременно: закаленный в доброй сотне битв, испещренный шрамами человек и громадный зеленый орк в низко надвинутом на узкий лоб шлеме. Они сели перед камином, заказали пива и некоторое время настороженно молчали, оценивающе разглядывая друг друга. Первым молчание нарушил орк:

- Мы не первый раз встречаемся здесь. Случилось так, что эти пятнадцать лет не прошли даром для моего народа и моих подданных. Ты многому научил меня за это время. Определенно сказать могу, что мы перестали быть зверями, хотя и стали ближе к природе. Узнал ли ты что-нибудь новое об этих осквернителях всего сущего, об этих богомерзких живых мертвяках во главе с выродками-некромантами? – выпалил он это все на одном дыхании, видно было, что заучил наизусть.

- Как ты запел, - улыбнулся человек, - раньше лучшими друзьями были с некромантами, а теперь, когда они сбежали от вас, все изменилось? Но ты прав. Вы тоже переменились и очень сильно. Что касается твоего вопроса, то мои разведчики тщательно изучили некромантов, так что знаю я немало. Ты уже знаешь, что времена сбора древесины для строительства прошли и теперь все ресурсы, кроме золота, не актуальны. Так вот, некромантам и золота не надо. Этим ужасным созданиям требуется лишь герой-некромант с запасом маны, с помощью которой он поднимает мертвых. Вокруг замка такого некроманта клубится тьма, она постепенно распространяется вокруг, извращая стократ все живое. В этой тьме любой живой мертвяк сражается гораздо лучше, чем при свете дня, и может регенерировать.

- Ха, значит, некроманты не ведут никакого строительства? Вот так-так. Значит, разгромить их будет просто? Положить сначала всех скелетов, а потом некромантов придушить.

- Все не так уж просто. Они строят, только вот вместо золота используют ману. С помощью магии достают из-под земли гробницы и склепы, которые позволяют поднимать не простых скелетов, а кое-кого похуже. Мои разведчики донесли, что некоторые некроманты заклинанием Winds of Woe могут даже вырастить особое мертвое дерево, на ветвях которого раскачиваются повешенные и которое дает возможность поднимать из могил смертельно опасных баньши, женщин-магов.

- Боги, помилуйте нас от сих тварей! Я слышал, - закивал орк, - про страшное чудовище, эльфами прозванное Отвратом (Abomination), так он выглядит как ком из полуразложившихся трупов и весь сочится кровью и гнилью. Говорят, это один из любимых героев у некромантов.

- Это что!.. Я знаю про одну некромантку, которая напутала с заклинани-



ем и теперь нижняя часть ее тела стала паучьей, зато она теперь может с легкостью управлять насекомыми и пауками. Еще я знаю, что у некромантов в почете личи и вампиры, которые высасывают из врага жизнь и на короткой ноге с самой разрушительной магией.

- Да-а, беда просто с этими некромантами, - глубокомысленно протянул орк.

Тут в таверну с ужасным шумом и грохотом ввалилась девица в зеленых одеждах и с луком в руке. Оглядевшись, она направилась к человеку.

- Познакомься, - подмигнул тот орку, - это один из лучших моих героев, рейнджер. Не злись, но я, правда, не в курсе, как будет "рейнджер" женского рода!

- А ты симпатяга, - осклабился орк, - телефончик оставишь? Хм, о чем это я...

Рейнджер отдышалась и выпалила скороговоркой:

- Ой, а я такое видела, та-а-акое! Вы не поверите, да я и сама мало верю! Нет, некромантов там не оказалось, зато полно тьмы и стаи гиппогрифов в небе и...

- Это еще кто? – изумился орк.

- Ну, в общем, я нашла ночных эльфов. А кое-кто не верил, что они существуют! – торжествующе продолжала она. – Сначала с Калимдара (это континент такой далекий, господин орк) пришли все наши эльфы, а теперь, оказывается, и ночные за ними потянулись!

- И что, они тоже против нас? – на человека было жалко смотреть. Но я уверена, что он не за себя боялся, а за всех сразу.

- Да нет, я говорила с их вождями, так они уверяли меня в полной нейтральности этого народа. Кажется, они даже за помощью пришли, что-то у них там, в Калимдаре, стряслось. Я прожила в их поселке дня три и не переставала удивляться, как все чудНО у них. В рабах у них ходят, представьте себе, деревья самые натуральные, энтами их величают. Разновидностей зданий мало – всего восемь, зато так строятся забавно!.. Один из энтов просто врастает корнями в землю и превращается в нужную вождю постройку.

- Надеюсь, нам не придется с ними воевать, - человек озабоченно нахмурился, орк согласно кивнул, - но уж пока такая вероятность есть, мне нужно знать о них как можно больше.

- А я про них почти все знаю, - беспечно ответила девушка, - каждый второй у них маг, каждый третий – лучник. Даже самый первый тип воинов, доступный для производства, - и тот стреляет. Мужчин немного и большинство из них друиды, умеющие оборачиваться либо вОронами, либо медведями, тогда как женщины все лучницы. Мне удалось близко познакомиться с одной весьма важной дамой, священницей Луны и хранительницей Проклятых гор (откуда родом все самые крутые воины ночных эльфов - стражи). Она над стражами главная, и, не поверите, летает на гигантской сове.

- И не на таких летали, - пробурчал орк. Девушка смерила его презрительным взглядом и продолжала.

- Она владеет целой кучей заклинаний, самым сильным из которых является Sunset – Закат. Когда она его накладывает, сразу наступает ночь.

- Ну и что? Она, что, не высыпается по-черному, да? – полюбопытствовал орк.

- Все обстоит совсем иначе. Поскольку эти эльфы ведут ночной образ жизни, ночью они получают значительные преимущества, а эльфиек просто невозможно увидеть под ночным покровом. Поэтому для эльфов это очень важное заклинание.

- Сколько живу, не перестаю удивляться, - улыбнулся человек. – Но и у меня найдется, что противопоставить этим народцам. Горный король, мой герой-дварф, отправился к своим соотечественникам и приведет скоро с собой отряды мушкетеров и несколько батарей мортир. Для эльфов строятся удобнейшие белые башенки, где они смогут без помех предаться изучению магии, а паладин, еще один герой, получил от богов благословение и теперь может уничтожать нечестивых мертвяков, только лишь приблизившись к ним.

- Кстати, а что я за кренделя видел в городе? Колоритный такой папаша на черном единороге?





- Так это же мой архимаг был. Ведь не только эльфы владеют магией, верно? Он силен в телепортации, а вокруг него – аура, восстанавливающая потраченную ману у дружественных магов.

- Да и мы не лаптем щи хлебаем, - орк ударил себя по груди, - к нам присоединились минотавры во главе с Тауреном-Вождем. Его племя было уничтожено где-то далеко то ли в боях, то ли в каком-то бедствии стихийном, но уцелел лишь крохотный отряд. Это такой классный мужик!.. Я тебя с ним обязательно познакомлю. Он весь в татушках с головы до пят и всегда носит на спине тотем потерянного племени. Волчьих наездников ты помнишь, - оба нехорошо усмехнулись, - так их сейчас в спешном порядке обучает пользоваться сетью Spirit Walker мой первый герой и потрясающий шаман. Он владеет магией, которая позволяет ему вызывать души умерших орков, многократно поднимая этим боевой дух живых. Еще он хорошо разбирается в животных и мире иллюзий.

- Слышал, ты особенно уважаешь троллей?

- Само собой. Они сильные воины и хорошие маги. Некоторые любят алхимию, и их снадобья увеличивают силу воинов и скорость, а те, что охотники, способны заметить следы на земле и выследить врага в его укромном логове.

- Кстати, я совсем забыла сказать, - вмешалась девушка. – Я столько встретила по дороге животных! Некоторые просто безобидно летают и ползают, но убить их нельзя, настолько они маленькие, а другие покрупнее и их можно подстрелить.

- А это значит, что некроманты могут воспользоваться их телами! – воскликнул человек. – Им же без разницы, какой материал.

- А еще, что явилось для меня полной неожиданностью, я встретила странных существ, называющих себя и гарпиями, и кобольдами, и кентаврами, и гноллами. Некоторые помогали мне в пути, с некоторыми мне пришлось сражаться. А у торговца в лесу я купила крутой лук, - в доказательство девушка потрясла приобретенным предметом, дабы все его разглядели.

- Мир меняется, - изрек человек, - меняемся с ним и мы. Вот взять, к примеру, погоду. Раньше климат был ровный, а теперь, что ни день, так дождь или того хуже - снег. А воины в плохих погодных условиях дерутся хуже. В солнечный день, правда, лучше. А мертвяки, хотя им на погоду наплевать с высокой колокольни, солнца боятся.

- М-да, но битвы уже не те, - орк поцокал языком. – Теперь-то каждый воин на счету, холишь его, лелеешь, он ветераном становится, в боях закаляясь...

- Да любой герой таких ветеранов штук десять положит и не почешется, - заявила рейнджер, - вот взять хотя бы меня. Я могу носить аж четыре волшебных артефакта и владею кучей возможностей и способностей, а ведь это еще не предел.

- Верно, предел у вас, у героев, - десятый уровень. Тихо! Вы слышите?!

Я тоже насторожилась. Послышался глухой гул, земля содрогнулась, за окнами полыхнуло... Все вскочили и вооружились чем попало.

В таверну с обезумевшими глазами ввалился воин в обожженной одежде и дико закричал:

- Демоны! Повсюду демоны! Их там сотни!

Орк перехватил топор левой рукой, а правую протянул человеку:

- Союзники?

Человек ответил на рукопожатие и стал быстро отдавать распоряжения, орк же вышел, вскочил на виверну и улетел за подмогой.



Я поняла, что время моего пребывания в этом мире закончилось, и вышла на улицу. Портал стоял там, где я появилась, никому не видимый. В городе была паника, кругом все горело, но человеку удалось упорядочить некоторое количество воинов, и они почти ровным строем шагали навстречу демонам, а ладные текстуры облегали их полигональные торсы. Выглядело зрелище внушительно.

Меньше чем через год я сюда вернусь. Что-то будет?

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Дмитрий Смыслов

По китайскому календарю

THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON

Жанр	RTS
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Overmax Studios
Дата выхода	весна 2001 года



Восток, как известно, дело тонкое, да к тому же еще и модное. Причем модное с некой периодичностью. В свое время все прогрессивное человечество было помешано на восточных единоборствах, не далее как пару лет назад в людях неожиданно проснулся интерес к восточной музыке, а последнее время в нашу жизнь уверенно вторгается восточная кухня.

Вот и игроделатели все чаще и чаще обращают свои взоры в края, откуда приходит солнце. С их легкой руки многие из нас уже успели ознакомиться с суровыми нравами Японии периода феодальной раздробленности в Shogun: Total War. Кто еще не успел – форсируйте события: ориентировочно на начало весны планируется еще одна "миротворческая операция", на этот раз на территории дружественной Китайской Народной Республики.

В Китае все спокойно

Хотя в тот период, о котором пойдет речь в Three Kingdoms: Fate of the Dragon, люди вряд ли знали о таких понятиях, как "республика" и уж тем более "дружественная республика". Но, тем не менее, тяга к социальной и прочей справедливости цвела в отдельных районах планеты буйным цветом. В этой связи многочисленные китайские крестьяне с завидной регулярностью устраивали разнообразные восстания с целью свержения существовавшего государственного строя. Этим самым государственным строем, aka императором, означенные восстания с безжалостно подавлялись, а их организаторы подвергались показательной экзекуции. Через некоторое время вспыхивало новое восстание, следовала новая карательная операция и новые зачинщики подвергались очередной экзекуции. В общем, развлекались люди, как умели.

И длилась подобная халява до 184 года, когда Китаю пришлось пережить одно из самых кровопролитных народных волнений, впоследствии зафиксированное в скрижалях истории как Восстание Желтых Повязок. И то ли с прошлого восстания недостаточно времени прошло, то ли в этот раз мятежников было больше обычного, но это восстание стало последним для правившей в тот момент династии Хань.

Как водится, в отсутствии единоначалия в государстве начался бардак. Выразился он в том, что три местных военачальника не поделили освободившийся престол. В итоге каждый из них ушел на свой "конец деревни", лелея в душе надежду на светлое будущее и видя себя, любимого, на троне в окружении верноподданных, а соперников, соответственно, в гробу и в белых тапках.

Завершая разговор о сюжете Three Kingdoms: Fate of the Dragon, стоит отметить, что он взят отнюдь не с потолка и не из учебника по истории для 5 класса, а заимствован из китайской военной эпопеи, написанной неким Лу Гуанжонгом еще в 14 веке, - Romance of Three Kingdoms.

В лучших китайских традициях

По сути, Three Kingdoms: Fate of the Dragon – традиционная RTS со всеми вытекающими последствиями. Справедливо предположив, что в некоторых вопросах излишняя оригинальность выходит боком, в Overmax Studios решили не изобретать велосипед, а, опираясь на общепризнанные игровые стандарты, добавить что-нибудь от себя, придерживаясь при этом актуальных направлений развития жанра.

К примеру, в целях максимальной приближенности игрового процесса к перипетиям древнекитайской жизни авторы предоставили в наше распоряжение 8 видов, условного говоря, ресурсов: золото, металл, дерево, зерно, мясо, вино, отдельной ста-





тьей - еду и рабочих. Так что в очередной раз, прежде чем показать соперникам кузькину мать на поле боя, придется наладить инфраструктуру.

На практике это выражается в том, что солдат необходимо кормить, если и не сытно, то, по крайней мере, регулярно. Хотя, если вам по душе перспектива в один прекрасный (но не для вас) момент пойти на штурм вражеской цитадели во главе редеющей на глазах орды полуобморочных дистрофиков, флаг в руки.

Кроме того, доблестным защитникам отечества требуется одежда, и не какая-нибудь дерюга, а нечто, достойное имени их господина. Значит, придется подумать о распределении тыловой рабочей силы. При этом, естественно, нельзя допустить, чтобы упала добыча остальных ресурсов.

Авторы также вспомнили, что солдатами не рождаются, а становятся. Так что забудьте то беззаботное время, когда после постройки казарм пространство вокруг базы стремительно заполнялось высококвалифицированными кадровыми военными. Теперь войска в буквальном смысле придется взращивать с нуля, вернее, с крестьян, что, в принципе, одно и то же. Некоторое время неизбежно уйдет на решение кадровых вопросов. К примеру, теперь объединение вашим волевым решением нескольких разношерстных групп головорезов разной степени преданности не влечет за собой повышения их самосознания и организованности. Как и в жизни, подобные функции возлагаются на командира соединения, вам же остается только подобрать подходящую кандидатуру.

Немало внимания уделено и технологическому развитию, сами понимаете, без достижений научно-технического прогресса много не навоюешь. Поэтому в игре предусмотрено порядка 30 открытий и достижений, призванных максимально облегчить процесс доказывания неразумным соперникам справедливости ваших притязаний на престол.

Но и этого авторам показалось мало, и они пошли дальше, достигнув почти апофеоза реализма. Отныне меры экономического воздействия на противника – вовсе не пустой звук, а одно из весьма действенных средств достижения цели. Картинка из жизни: строите рынок; переманиваете караваны с различного вида гуманитарной помощью и, в конце концов, оборвав всяческие торговые связи оппонента с остальным миром, тихо ждете своего часа. Закономерным и логичным итогом отсутствия достаточного количества продовольствия является наступление голода, что, как вы поняли, не лучшим образом отражается на боеспособности. В результате, не исключен вариант, когда пара десятков сытых и довольных жизнью бойцов обращает в бегство превосходящие по численности, но давно не кушавшие силы противника. Главное в такой ситуации - чтобы эта пара десятков сытых и довольных выступала под вашими знаменами. Делайте выводы.

Опять же никто не запрещал дипломатические отношения, которые, как известно, при грамотном использовании становятся оружием ничуть не менее серьезным, чем многотысячные армии. Искренне надеюсь и верю, что авторами не будет отправлена в корзину не раз показавшая свою ценность тактика заключения со всеми подряд пактов о ненападении с последующим, по мере накопления сил, их вероломным нарушением.

Не бей китайца

Напоследок несколько слов, родившихся при обозрении оказавшихся в распоряжении картинок. Первое, что я подумал при их виде: “Казаки, блин!”. Нет, кроме шуток, внешнее исполнение Three Kingdoms: Fate of the Dragon практически копирует уже виденное в игре от GSC Game World. Что ж, лишний повод порадоваться за “отечественного производителя”.

Да и вообще, читая западные публикации, касающиеся предстоящего релиза, я ловил себя на мысли, что многое из предлагаемого Overmax Studios уже было, кстати, все в тех же “Казаках”. Тем не менее, и сайты, и журналы наперебой трубят о революционности Three Kingdoms: Fate of the Dragon и прочат игре шумный успех. Поддерживать или, наоборот, опровергать данную позицию до появления виновницы переполоха на прилавках, на мой взгляд, нет смысла. Правильнее будет дождаться весны и увидеть все своими глазами.



Павел Шумилов

О бедном ковбое замолвите слово

DESPERADOS

Жанр *Commandos*
Издатель *Infogrames*
Разработчик *Spellbound*
Дата выхода *Март 2001 года*

*Как следует смажь оба кольта,
Винчестер как следует смажь,
И трогай в дорогу, поскольку
Взбрела тебе в голову блажь.*
Песня из к/ф "Человек с бульвара Капуцинов"

Солнце, раскалившись за день до цвета расплавленного золота, неспешно катится к горизонту. Заброшенный городок, покинутый даже крысами, готовится окунуться в ночную прохладу, в еще один безмолвный вечер. Спрессованную месяцами тишину нарушают лишь завывание ветра, поскрипывающего редкими еще не отвалившимися ставнями, да прерывистое дыхание двух человек. Два окрашенных закатом в багровые тона силуэта, две четко очерченные длинные тени в пыли главной и единственной улицы, две точки зрения на простой вопрос "кому сегодня понадобится гробовщик". Руки застыли над оружием. Прищуренный взгляд из-под широких полей "стетсона" - и практически неуловимое глазом движение руки от бедра, настолько быстрое, что кажется смазанным, но в руке уже крепко сидит изобретение полковника Кольта, сделавшее людей равными. "Но некоторые равнее,"- говорит грохот выстрела и звук падения тела, последовавший за ним... Дальше пойдет один. Светило, равнодушно взиравшее на это свысока, не замедляет свое движение. Его не интересуют мелкие людские разборки...

Романтика Дикого Запада впитана нами с детства. Фенимор Купер и Майн Рид, "Золото Макенны" и фильмы Серджо Леоне, музыка Морриконе и неулыбчивый Клинт Иствуд с сигарой в углу рта. Стелющиеся под ноги травы прерий, города-призраки, шрамы-каньоны на теле земли и золотые прииски, толпы дико завывающих индейцев, небритые загорелые мексиканцы и, конечно, ковбои – кто не знает про них, кто ни разу не переносился в этот мир? Но вот ведь странность, несмотря на поток фильмов и книг, компьютерная индустрия еще не видела настоящего вестерна. Разве что Outlaws, средненький для своего времени шутер. WWW (нихт Интернет, просто Wild Wild West) может сойти за вестерн в той же степени, как афроамериканский негр-рэппер Уилл Смит за ковбоя, а Mad Dog MacCree за давностью лет вообще не виден. На этом безрыбье появление Desperados очень даже радует.

По первому взгляду и виду...

Создатели игры скромничают, как деревенская девушка на первом свидании, и прикрываются словосочетаниями типа "real time strategy", "tactics & infiltration"... К чему эти условности, здесь все свои. Любой разумный человек, хоть одним глазком видевший Commandos, сразу соображает, кто тут чей клон. Клоны принято ругать, напирая на бессовестность ленивых разработчиков, нагло стянувших чужое ноу-хау, но в данном случае почему-то совсем не хочется. Может быть, потому, что уж очень хорошей игрой были вдохновившие немцев на ударный труд Commandos. Казалось бы, за отличной идеей последует поток подражаний, ан нет, кроме адд-она Beyond the Call of Duty, сработанного в Pyro на радость поклонникам, мир так и не увидел ничего похожего. Не вышел каменный цветок... Так что Desperados имеют все шансы развлечь соскучившихся по недокормленным диверсантам стратегов. Сходство более чем явное, из разряда картинок "найди десять отличий" в журнале "Мурзилка".

Впрочем, чтобы не быть голословными, приведем доказательства. Мы видим команду из шести человек, обладающих эксклюзивными особенностями, в числе которых лечение/отравление, использование взрывчатых веществ, переноска бесчувственных тел врагов, стрельба из разных видов оружия (некоторые, впрочем, не брезгуют и холодным). Мы наблюдаем двумерные "раскрашенные вручную" изометрические ландшафты без возможности повернуть их, но зато с тремя степенями zoom'а. Мы умиленно глядим на "зоны видимости", те самые, по странной случайности до сих пор не запатентованные в Pyro, разноцветные треугольники, при попадании в которые нашим персонажем агрессивно настроенные враги поднимают крик и начинают почем зря шмалять из всех стволов. Различные строения охотно подвергаются деструкции, соответствующие эпохе средства передвижения бьют копытами и грызут удила, интерактивные объекты ждут, когда герои



приложат к ним усилия типа "положь колдобину на загогулину и дергани за пимпочку". Ваша честь, присяжные все еще сомневаются?

Далека дорога твоя...

Впрочем, различий тоже немало. В отличие от слабо связанных друг с другом диверсионных заданий Commandos, история Desperados будет изложена на протяжении 25 глав-миссий, плавно перетекающих одна в другую. При этом первые шесть миссий представляют собой "курс молодого бойца", в их ходе главный герой, Джон Купер, будет собирать под своим началом команду, а игрок при этом будет изучать возможности своих подопечных. А затем – сквозь пески и прерии, болота и горы, ранчо и салуны, бандитские притоны и укрепленные форты - вперед, к победе над главзлодеем с жутко оригинальным именем El Diablo. Этот негодяй задумал объединить под своим началом всех бандитов в окрестностях, нападает на поезда и отнимает у детей конфеты, но это все мелочи по сравнению с тем, что он подставил Купера (так что за нами, помимо бандитов, будут гоняться еще и местные власти). Определенно кому-то придется писать завещание и присматривать живописное место под могилку.

Вверенный нам разношерстный отряд тоже непрост. Эти "дети разных народов" (китаянка, негр, латинос и политически грамотные белые угнетатели) умеют многое такое, что и не снилось уже не раз упомянутому отряду в камуфляже. Как насчет дрессированных змеи и мартышки, или способности Кейт О'Хара легким движением юбки сужать зону видимости противника до узенького лучика, сфокусированного понятно на чем? Но это не самое интересное, куда занятнее другое. Персонажи, впрочем, как и враги, получили набор характеристик, включающих в себя как вполне понятные наблюдательность и меткость, так и ум со смелостью, и даже устойчивость к выпивке. Интересная перспектива открывается: вместо того, чтобы перестрелять бандитов, можно посидеть с ними у костра и напоить всех до смерти. Или охмурить с тем же исходом. Отныне шатающиеся по карте противники и NPS'ы – личности, наделенные интеллектом, характером и вытекающей из этого моделью поведения. Ленивый мексиканский бандит-раздолбай – совсем не то же самое, что пущенный по вашему следу безжалостный наемник-охотник за головами.

Графика все еще не требует акселератора, как и в... Ну, вы поняли. Но, в отличие от "тех самых", наряду с миссиями "в рабочий полдень", под безжалостно палящими лучами, будут и сумерки, и закаты с восходами, и ночные задания (соответственно влияющие на наблюдательность героев, приборов ночного видения еще не завезли). Однако не надейтесь без проблем проползти под носом у часового: врагов наделили способностью слышать и на подозрительный шум (не говоря уж о выстрелах или взрывах) могут сбежаться все злодеи, обитающие в округе. Jagged Alliance какой-то получается, честное слово. Все эти новшества обещают очень изменить процесс игры. Если Commandos были в большей степени головоломкой, у которой зачастую имелось единственное верное решение, то в Desperados разработчики обещают, что достичь цели миссии можно будет совершенно различными путями.

Джон Купер



Ковбой, стрелок и главный начальник. "Ружья для понта, ножи для дела"

Кейт О'Хара



Девушка с темным прошлым. "Мальчики, не угостите даму сигареткой?"

Сэм Уильямс



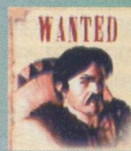
Негр-взрывник широкого профиля. "Масса, можно я взорву эту штуку?"

Док МакКой



Доктор-убийца, лечит и калечит. "Сейчас будет немножко больно..."

Пабло Санчес



Перевоспитавшийся бандит-мексиканец. "Амиго, закурить не найдется?"

Ми Юнь



Китаянка, смертельно красива. "..." (обворожительная улыбка)

Что будет – то будет, такие дела...

Поехали, ладно, чего там,
А там хоть верхом, хоть пешком,
Клянусь кровожадным койотом,
Мы все же к чему-то придем!
Песня из к/ф "Человек с бульвара Капуцинов".

Итак, ожидается клон. Но клон добротный, качественный, с множеством новых элементов и творческим осмыслением старых. Desperados не претендуют на звание "убийцы Commandos", но вполне способны развлечь заскучавших поклонников этой игры, пока Commandos 2 маячат на горизонте. Да и завораживающую атмосферу Дикого Запада не стоит сбрасывать со счетов. А еще там будут 3D-звук, интерактивная музыка и FMV-ролики между миссиями... Кстати, интересная информация к размышлению: Desperados еще не вышли, а разработчики уже объявили о выпуске адд-она в первом квартале 2002 года. Кто знает, может, игра окажется так хороша, что мы будем считать дни до этой даты?



"Эта редиска на первом же скачке расколется!"

Владимир ВЕСЕЛОВ



Редиска – нехороший человек.
Шухер – опасность.
Раскалываться – сознаваться, предавать.
Скачок – ограбление.
К/ф "Джентльмены удачи"

HEIST

Жанр *RTS*
Издатель *Virgin Interactive*
Разработчик *Virgin Interactive*
Требуется *Pentium 233, 32 Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium II, 64 Mb RAM*

Знаете, как можно определить крутость настоящего голливудского боевика? А по количеству разбитых в нем автомобилей. Если за время фильма будет уничтожено два-три автомобиля, фильмец так себе, если сожгут и расплющат пяток–другой машин - уже кое-что, а вот когда разбитые автомобили исчисляются десятками да еще парочку вертолетов грохнут - это типичный хит и этот, как там его, блокбастер. Не верите? Ну так проверьте: посчитайте угроханные автомобили в своем любимом боевике, увидите, что я прав.

Однако к делу, в начальном ролике игры heist (это не опечатка, разработчики сами пишут название своей игры с маленькой буквы, намек, наверное) мне удалось насчитать всего три уничтоженные автомашины. Както это сразу настораживает.



▲ **Доцент, нет тут никакого стога.**

Выхожу один я на дорогу

В заставке показано, как главный герой игры (вы то есть) после неудачного скачка (heist по-ихнему) угодил на кичу (в prison, стало быть). Ну а в первом эпизоде он из этой prison выходит, но почему-то не собирается начинать новую честную жизнь (видно, в американских тюрьмах не висит на воротах большой плакат "На свободу с чистой совестью"). Вместо этого, добравшись до небольшого городка в штате Невада, связывается с боссом преступного мира по кличке "Полковник" и получает от него первое задание.

Задание простое – найти в этом городке двух потенциальных кандидатов в банду и завербовать их. Собственно говоря, трудность тут не в том, чтобы найти (их местонахождение обозначено на мини-карте большими красными кляксами), а в том, чтобы завербовать - каждый требует аванс в две тысячи баксов, а у вас кармане всего двести. Честно работать вы, ясное дело, не привыкли, так что приходится искать объект для первого скачка.

В городке есть несколько частных домов, пяток магазинов да парочка предприятий общественного питания. Есть и отделение Национального банка, но на него пока можно только облизываться. Частные дома (вообще-то, в большинстве своем это и не дома, а снятые с колес автофургоны) грабить просто, вот только деньжат в них негусто. Как сказал бы Федя (он же "Косой"), это все равно, что мелочь по карманам тырить. Так что придется заняться торговыми точками, только вот ни одну из них вам не удастся грабануть чисто: обязательно кто-то тревогу поднимет, после чего местная полиция начнет за вами охотиться.

Впрочем, достаточно хейстнуть всего один магазин (и пяток частных домов в придачу), после чего вы наберете две штуки баксов и сможете нанять медвежатника. Теперь сами можете отойти в дальний угол и затаиться, а недостающие мани будет добывать ваш подручный (у него это получается лучше). Ну а после найма второго члена работать становится совсем просто (один на шухере стоит, второй heist производит), так что, если очень захочется, можно и полицейский участок грабануть.

Экспроприация экспроприаторов

Надеюсь, вам понятно, чем придется заниматься в данной игре? Правильно, грабить, грабить и грабить, как нам завещал Доцент. Теперь поведаю, как этим заниматься.

Прежде чем совершить heist, нужно сделать case. То есть, говоря понашенски, по-пацански, перед тем, как на скачок отправляться, нужно наколку сделать (а если сказать порусски, то перед совершением ограбления нужно провести разведку). В специальном окошке отображается ход разведки, ну а после ее окончания - результаты. Главное тут - две полоски, красная и зеленая. Первая показывает, сколько времени пройдет до того, как начнется тревога, а вторая - сколько времени вам на этот скачок понадобится. Ясен перец, что, если зеленая полоска короче красной, все будет тип-топ, а если наоборот – лучше в этот билдинг не соваться. Впрочем, приговор этот не окончательный – путем кое-каких манипуляций (раздобыв нужное оборудование или послав на дело другого члена банды) можно значительно укоротить зеленую полоску.

Честно говоря, вся стратежность игры как раз и заключается в работе с этим экранчиком. Кроме упомянутых полосок, там имеется информация о том, кто и что в данном здании находится. Ну, скажем, есть тут собака; щелкнув на ее изображении, мы узнаем, что нейтрализовать зверушку можно полицейской дубинкой, а можно шотганом. Шотганом, ясное дело, получится быстрее, только вот его у нас нет. Бежим в специальный магазин, затариваемся нужной штуковиной и опять смотрим информацию. Зеленая полоска стала несколько короче, но все равно длиннее красной. Щелкаем на изображении сейфа и узнаем, что его можно взломать фомкой или динамитом. Динамит приобрести в этом городе негде, но можно отправить на дело медвежатника, который и фомкой работает достаточно быстро. Теперь все в порядке, зеленая полоска укоротилась до нужной длины.

Это, так сказать, простейшие манипуляции, есть и более сложные. Ну, например, ваш главный герой - универсальный специалист, он может делать все, но все одинаково плохо. А вот медвежатник (точнее, медвежатница – судя по некоторым признакам, это дама) громко орать "Всем на пол! Руки за голову! Кто шевельнется - пристрелю, как собаку!" не умеет, за то может вскрыть кассу так, что никто этого и не заметит. Поэтому в некоторых случаях ей совершенно неважно, какая охрана есть в здании, она тихонечко грохнет сейф динамитом и уйдет, прежде чем ктонибудь поднимет тревогу.

Кончай фуфло толкать!

Это я сам себе сказал, прочитав все выше написанное. Действительно, может сложиться впечатление, что игра получилась хорошая. Ну так вот, она могла бы быть хорошей, если бы разработчики не поленились довести ее до ума. Нет, я не о глюках и багах (они в игре есть, но в последнее время игр без багов и не бывает) и не о примитивной графике (творящееся на экране сильно смахивает на хит начала девяностых годов прошлого века по имени Syndicate). Я говорю о том, что разработчики не смогли полностью реализовать потенциал, который они в игру заложили. Впечатление такое, что сперва было задумано что-то такое масштабное, а потом, по мере приближения сроков релиза, стали все подряд упрощать и выбрасывать. Я понимаю, что без условностей и упрощения в играх не обойтись, но эти условности все же должны находиться в границах здравого смысла. В данной же игре этот здравый смысл постоянно приносится в жертву неведомо чему.

Вот, к примеру, ограбили вы оружейный магазин. Действовали в лучших традициях американских боевиков - с шумом, гамом и стрельбой в потолок. Кроме денег, хапнули там кучу оружия, большая часть которого вам совершенно не нужна. Нужно бы его продать, но где? Да в этом самом только что ограбленном вами магазине. Причем даже не обязательно выходить после ограбления на улицу и с невинным видом возвращаться обратно. То есть вы как бы обращаетесь к лежащему на полу с руками за головой хозяину: "Ну все, грабить я тебя кончил, давай теперь торговать".

Или такая задачка на сообразительность. Во втором эпизоде вам нужно освободить из тюрьмы очередного кандидата в банду. Для того чтобы проникнуть внутрь тюрьмы, нужно использовать поддельный пропуск, причем пропуск должен быть у каждого проходящего через ворота тюрьмы (как внутрь, так и наружу). Внутрь вам нужно провести не менее двух членов банды, обратно же придется выводить троих. Сколько нужно пропусков? Три? Ответ неверный, хватит и одного. Проводите на территорию первого бойца, прячете его в здании, потом просто перекладываете пропуск из его инвентори в инвентори стоящего у ворот второго бойца (телепортация, однако). Теперь можно вести в тюрьму и его.

Ситуация со взрывчаткой и минами напомнила мне старый анекдот:

- Василь Иваныч! Танки!
- Вот тебе, Петька, граната, отгони их.
- Все, Василь Иваныч, отогнал.
- Хорошо. Гранату положи на место.

Вот точно так же: если вы раздобыли кусок взрывчатки, то с его помощью сможете вскрыть сколько угодно сейфов.

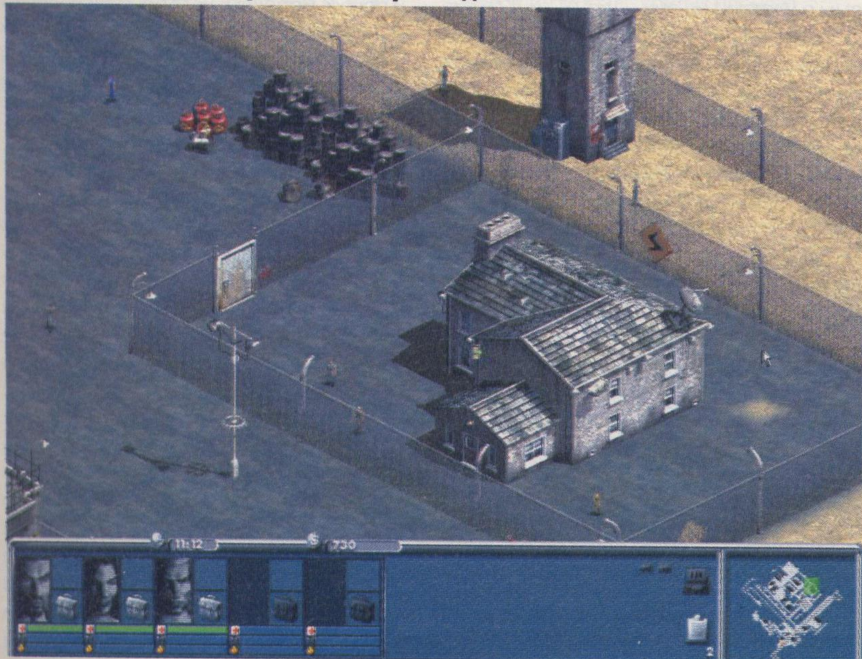
Кому-то может показаться, что все это мелочи, вот только эти мелочи начисто убивают основную идею игры – тонкое стратегическое планирование предстоящей операции. После того, как в вашей банде появится четвертый член (по имени Никита), для ограбления любого здания (даже Национального банка) достаточно загнать туда всех членов команды и подождать некоторое время. Раздобывать оружие и технику тоже просто – ограбили соответствующий магазин и дело в шляпе.

Видны в игре и простые недоделки. То есть хотели что-то сделать, заготовку вставили, но времени окончательно ее довести до ума не хватило.

Как результат, мы получили вместо увлекательной стратегической игры примитивный квест с элементами. Весь геймплей сводится к перемещению от одного "контакта" к другому и выслушиванию маловразумительных сообщений, наполовину состоящих из ненормативной лексики (если вы играли в Kingpin, стиль общения и лексикон героев игры будет вам до боли знаком). Иногда приходится что-то делать быстро, изредка нужно действовать в двух-трех точках одновременно, но в основном все сводится к перемещению по очередному городу и грабежу всего подряд.

Когда же ваша банда станет достаточно многочисленной и хорошо вооруженной, можно и вовсе устраивать силовые акции со стрельбой, убийством невинных граждан и погонями по переулкам. Как-то это тоже плохо вяжется с главной идеей игры.

▼ А в тюрьме сейчас ужин. Макароны дают.



Ты кого на понт берешь!

Если вы сперва посмотрели на рейтинг, а потом стали читать этот обзор, у вас наверняка возник вопрос: если игра настолько тупая и примитивная, то почему же рейтинг сравнительно высок? Да потому что играть в нее интересно. Вот не знаю почему, но лично меня она увлекла - почти неделю потратил на достижение "вершин преступного дна". Собственно говоря, если бы можно было сохраняться во время миссий (а этого делать нельзя), неделя свелась бы к двум-трем дням, но и это неплохой показатель. Может быть, тут дело в том, что местами игра напоминает незабвенный Syndicate, а местами - великолепных Commandos (черт, опять выход второй части задерживается!). А может, просто сама идея что-то где-то стырить сидит в моем подсознании и временами просится наружу. Не знаю, но так или иначе, а игровой интерес присутствует.

Что касается оригинальности - действительно, много в игре оригинальных фишек, хотя и не все они доработаны до конца. Да и ценность для жанра имеется: как ни крути, а это первая попытка создать стратегический симулятор вора. Так что врожденная честность и любовь к справедливости заставили меня поставить этот предельно объективный рейтинг.

Игровой интерес : 7	Графика : 5	Звук и музыка : 6	Оригинальность: 8	Ценность для жанра : 8
Время освоения: От 0 до 0.5 часа	Сложность: Средняя	Знание английского: Обязательно		

Рейтинг : 7,1

РАССЛЕДОВАНИЯ ОСОБОГО ОТДЕЛА

Маша aka Jennifer

Дело № четвертое No Peace Beyond the Line

AMERICA

Жанр RTS
Издатель Data Becker
Разработчик Related Designs
Требуется Pentium 266, 64 Mb RAM
Рекомендуется Pentium II 300, 128 Mb RAM
Multiplayer Internet

Являетесь ли вы поклонником Age of Empires? Если да, то America как раз то, что вам и нужно... Эй! Не спешите бежать в магазин за игрой, я же еще не все сказала. Так вот, America как раз то, что нужно поклонникам Age of Empires, чтобы еще раз убедиться, что их любимая игра самая-самая, а все попытки подражаний неизбежно обречены на провал.

Хотя, если вы не фанатеете именно от AoE, а просто любите RTS, то эта игра как раз вам и нужна... Ну что же вы так в магазин-то торопитесь, сперва сядьте и дочитайте до конца. Значит так, America позволит всем любителям RTS окончательно увериться, что их любимый жанр находится в полном дауне. Никто из разработчиков теперь даже и не пытается придумать что-то свое, оригинальное, вместо этого они действуют по принципу "возьмем признанный хит, покрасим его в другой цвет, вот и получится у нас новая игра".

Хотите объяснений и доказательств? Вообще-то настоящие джентльмены должны верить леди на слово, только где они в наше время, джентльмены эти... Так что вот вам подробности.

На пути к Великой Американской Мечте

Дело мы имеем с Америкой после окончания войны за независимость. А что в стране бывает после всяческих войн и революций? Правильно, кризис и полная неразбериха. Кризисом в Америке решили воспользоваться аж четыре команды: аборигены-индейцы, соседи-мексиканцы, сорви-головы-бандиты и поселенцы-американцы.

Для каждой команды создана своя кампания (правда, почему-то проходить эти кампании нужно последовательно, начиная с индейской). Аборигенам выдали восемь миссий, остальным досталось по шесть - это не так мало, как может показаться, ведь каждая миссия проработана почти ювелирно. Да и задания отличаются от стандартного "убей их всех", вместо этого нужно кого-то найти, что-то захватить, куда-то добраться. Как правило, заданий в начале миссии несколько, а в процессе игры добавляются еще два-три. Все это оживляется наличием в некоторых из миссий героев, пришедших из книг или исторически реальных (Билли Кида, например).

Для оживления геймплея к традиционным ресурсам (золоту, дереву и еде) добавлены оружие (исчисляемое количеством стволов) и лошади. Кстати, лошадей можно как отловить в чистом поле (что особенно хорошо удается индейцам), так и вырастить в своем хозяйстве.

Ну и еще одно "новшество": у каждого солдата теперь есть несколько параметров – наряду с известными и очевидными хит-поинтами и силой удара появились опыт, мораль, броня и мана.

Что нужно настоящему индейцу?

Вопреки известной песне, индейцам нужно много чего и всего этого побольше. Ну а главное - им очень не нравятся белые люди (равно как желтые, черные и зеленые; последние – особенно). Вообще, странные они какие-то, эти индейцы. Резервации им будущие примерещились, что ли, в скромных повозках поселенцев?

У индейцев самое простое хозяйство из всех четырех, так скажем, рас, причем все у них разделено строго по половому признаку – мужчины лес рубят да в шахтах золото добывают, а женщины дома строят и в поле пашут. Война у аборигенов - дело чисто мужское, но индейские женщины могут приготовить врагу "подарочек" в виде ловушки – ямы с шипами на дне.

Обидно, что индейцы показаны как народ примитивнейший, ничего в науках не смыслящий, и до ацтеков и майя им, безусловно, далеко. Так что видятся они просто как дикие и необразованные, недавно с дерева слезшие.

Зато они на "ты" с животными, что приводит к тотальной любви диких лошадей к индейским пешим воинам. Вот и ходят разные лучники по карте, выискивая лошадок, а приглянувшихся – хоп! – и седлают, что дает им безусловные преимущества в бою: можно дальше видеть и метче (то есть, снимая побольше хит-поинтов) стрелять.

Среди интересных особенностей индейцев можно отметить особые камуфляжные одежды, которые позволяют им притворяться кустами перед вражескими войсками.

Как ни странно это звучит перед лицом исторической правды, у индейцев наблюдалась кое-какая магия. Выражается это в неком количестве заклинаний среди которых есть как вполне тривиальные (например, "глаз орла", открывающий ранее недоступные области на карте), так и не очень (насылание на врага непогоды).

Практически все здания индейцев имеют форму чума... Нет, путаю. Форму юрты... А, вспомнила, вигвама. Этих самых вигвамов у них очень много, для самых разных нужд: вигвам-ратуша, вигвам-казарма, вигвам-амбар и так далее Не забыт и вигвам как таковой, для жилья то есть.

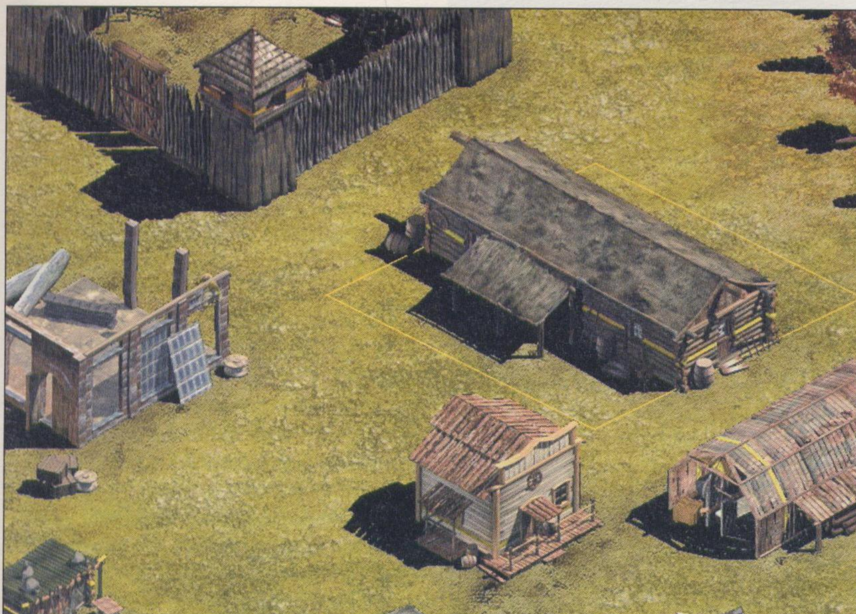
Гасиенды товарища Луиса Альберто

Во второй кампании приходится руководить мексиканцами. Несчастные обездоленные индейцы тут же теряются в тени колоритных ребят в сомбреро и пончо. Впрочем, и у этих свои проблемы и свои задачи. Им тоже нужна Америка (своей Мексики, как видно, мало), и у них для этого есть практически все средства.

Мексиканская инфраструктура куда как более разветвлена, а дома стали в несколько раз больше вигвамов (хотя



▲ Ну что, коров продадим или опять корриду устроим?..



▲ **Строительство обороноспособного города в разгаре. Правда, рабочие пошли на перекур**

хит-поинтов не прибавилось...). Мексиканцы уже умеют выращивать коров, только что-то с этими коровами непонятное творится. За выращивание коровы придется отдать сто с лишним единиц еды, а потом она будет бродить, как неприкаянная, по вашей базе (пардон, деревне), объедать траву и сможет поправиться аж до... пятидесяти пищевых единиц. Ну а после этого за двадцатник золотом ее можно будет сбагрить на рынке. Или зарезать на еду, это кому как больше нравится. Ерунда какая-то получается.

Еще мексиканцы могут худо-бедно производить оружие, тогда как индейцы могли его лишь покупать. Ну и, наконец, мексиканцы отличаются от всех прочих своей набожностью (у них доступно аж два культовых здания – миссионерия и церковь, тогда как у остальных и этого не будет). Монахини выполняют в бою роль медсестер и лечат всех, как умеют (а умеют не так чтобы очень), на что ими тратится особая духовная энергия.

Хулиганос Десперадос

Самые отвязные и забавные из всех - разбойники с большой дороги. У них все не как у людей. Во-первых, отсутствуют женщины. Нет, возможно, в поселении они и живут, но на глаза не попадаются и не отвлекают десперадос от всяких важных дел. Ну а во-вторых, бандитам совершенно не нужна пища. Ее место занимает куда более интересный ресурс – виски. Если другие расы для получения пищи должны вкалывать до седьмого пота на поле, то бандитам достаточно перегнать несколько литров виски (или что они там гонят?) в день. В связи с этим возникает вопрос: а много ли смогут товарищи бандиты навоевать, регулярно потребляя вместо сочных бифштексов и разных булок алкоголь? Но выполняют приказы они вроде как нормально, при ходьбе не шатаются, может, и вправду иногда лучше горячительные напитки вместо еды?

Очень бандиты ленивы и посему не выращивают коров. Купить их тоже не могут, могут только на местности обнаружить, то ли бесхозных, то ли чьих-то – бандитов такие мелочи не волнуют.

Почти всех бравых вояк надо нанимать в салуне, что вполне логично, учитывая характерное пристрастие бандитов к горячительным напиткам, о коем было рассказано выше. А если охота нанимать бойцов покруче, придется строить отель (есть подозрение, что там и обитают скрытные бандитские женщины, каким-то неведомым способом поднимающие мораль крутых парней).

Особо следует отметить хижинку, в которой тренируются подрывники – сумасшедшие ребята, которым лишь бы что-нибудь взорвать. Урон от их гранат огромен, но вот незадача - действуют они только на расстоянии, вблизи же, если подрывника кто-нибудь будет бить, он будет абсолютно беспомощен.

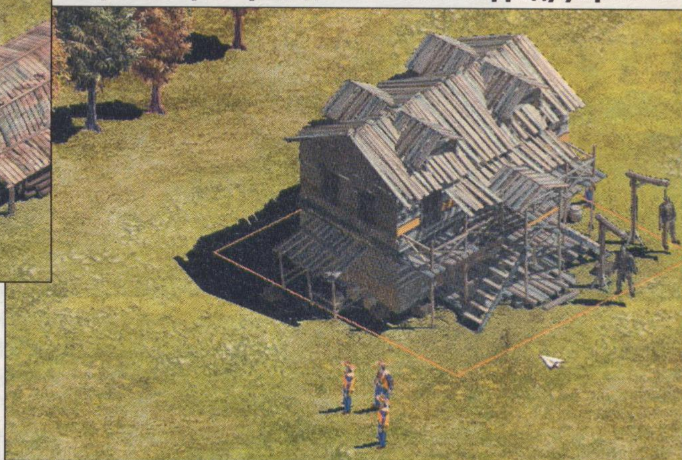
Образцово-показательные...

А также чистые, ухоженные и во всем крутые поселенцы, гордо именуемые силами конфедерации. Все у них лучше, чем у прочих, включая научные достижения и величину домов. Индейцы со своими приручаемыми лошадями остались далеко позади, мексиканцы тоже, только доблестные бандиты посмели некоторое время с ними конкурировать, но неорганизованность погубила и их.

Иконка солдата конфедерации будто слизана с плаката времен какой-нибудь мировой войны, где бравый америкос показан эдаким парнем, который всем покажет, где омары зимуют.

Поскольку у США есть завод по производству оружия, который, кроме стволов, делает взрывчатку и пушки, американцы заведомо сильнее любой другой "расы" в игре. Впрочем, так и должно быть, в реальности-то ведь они всех и победили.

▼ **Ну что, коров продадим или опять корриду устроим?..**



О печальном

А именно, о графике. Сомнений не остается после первой же минуты игры – это Ages of Empires, часть первая, адаптированное издание. Все достаточно схематично и убого, никакого разнообразия ландшафта. Бесконечные прерии, разделяемые лесами и квадратными горами, сменяются неподвижной гладью реки, на которой ни один спрайт и не думает всколыхнуться. Иногда по пляжу прокатится волна, заставляющая сильно призадуматься, а откуда, собственно, она взялась? Что? Трехмерность? Нет-нет, ну что вы.

Спору нет, строения отрисованы достаточно добротно, но этим уже никого не удивишь. Да и уникальных зданий нет.

Солдатики мелкие, можно понять, чем они вооружены, и ладно. Хотя иногда с трудом понимаешь, мексиканский солдат перед тобой или бандит. Только цвет и выручает.

Музыка в игре совершенно занудная, быстро надоедает. А вот озвучка всех персонажей выполнена добросовестно и очень качественно. Остальные звуки подкачали, неинформативные и достаточно "не в кассу".

Ну что, убедила я вас, что сравнения с Великой AoE America, конечно, не выдерживает? А что упадок жанра RTS в полном разгаре? Ах, не убедила, тогда попробуйте поиграть сами, игрушка-то в общем забавная, денек-другой на нее потратить можно, если, конечно, нет ничего более приличного под рукой.

Игровой интерес : 6	Графика : 4	Звук и музыка : 5	Оригинальность : 3	Ценность для жанра : 4	Рейтинг : 4,8
Время освоения: до получаса	Сложность: варьируется	Знание английского: желательно			

РАССЛЕДОВАНИЯ ОСОБОГО ОТДЕЛА

Владимир ВЕСЕЛОВ



Дело пятое

Ревизия основ

STATE OF WAR

Жанр *RTS*
Издатель *Crystal Interactive*
Разработчик *Cypron Studios*
Требуется *Pentium 200, 32 Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium II 300, 64 Mb RAM*
Multiplayer *IPX, TCP/IP*

В жанре RTS все давным-давно устоялось. Есть некоторые незыблемые каноны, которым разработчики неукоснительно следуют. И получаются у них клоны. Даже если авторы пытаются ввести что-то свое, используют какие-то оригинальные находки, суровые журналисты клеймят игру этим нехорошим словом только за то, что есть в ней добыча ресурсов, производство юнитов, апгрейды и исследования. Ну и правильно. Нечего обезьянничать, надо своей головой думать. Зачем нам еще один C&C, Red Alert или Warcraft? Нам подавай что-то такое, необычное, оригинальное, вроде State of War, например.

Ломать, – не строить

Ревизионисты из Cypron Studios подошли к делу серьезно и для начала отказались от привычной системы добычи/расходования ресурсов. Потом выбросили к чертовой бабушке строительство зданий (оставив, однако, их апгрейд), пересмотрели в корне схему научных исследований, модернизировали производство юнитов. После этого хотели было заняться AI и тоже отправить его в мусорную корзину, но тут у них что-то не заладилось, так что зачатки искусственного интеллекта в игре присутствуют. И с сюжетом у них не получилось поступить как должно: есть в игре сюжет, дурацкий, конечно, но не более дурацкий, чем в большинстве RTS. Эти две досадные недоработки, конечно, несколько снижают революционность игры; будем надеяться, что в следующей своей разработке Cypron'ы будут более последовательны. Пока же разберемся с тем, что есть.

Начнем с ресурсов. Не то, чтобы их в игре вообще не было, есть, конечно, только они там совсем не нужны. Если очень хочется, можно добывать золото, но вот тратить его не обязательно. Дело в том, что золото это нужно только для строительства орудийных башен. Так что при желании можно, накопив 200 единиц золота, поставить орудийную башню, а накопив 400 – зенитную. Ну а если денег куры не клюют, то можно всякие хитрые лазеры-фазеры строить. "А как же производство юнитов?" - спросите вы. "А так же, - отвечу я. - На их производство никаких ресурсов не нужно". Если у вас соответствующая фабрика есть, то из ее ворот периодически выезжают разные танки. А если ее у вас нет, все равно выезжают, только покрашенные в другой цвет.

Как же это так, фабрики нет, а юниты выезжают? Так ведь я же не сказал, что ее вообще нет, я сказал У ВАС нет. Дело в том, что в игре действует жесткий закон сохранения фабрик и прочих построек. Все они присутствуют на карте с начала миссии и до самого конца, только периодически меняют цвета. Если строение синее, то оно ваше, если зеленое - то неприятельское, ну а если серое – ничейное.

Наверняка вы подумали, что для того, чтобы здание поменяло цвет, нужно его захватить. Подвести какой-то специальный юнит, произвести какие-то хитрые манипуляции. А вот и неправильно подумали. Не забывайте, State of War - игра революционная, так что все в ней не как у людей. В частности, для захвата здания нужно его... уничтожить! Ну да, подводите к зданию несколько танков и начинаете его долбать (впрочем, вам не нужно ничего своим юнитам командовать: как только в пределе достигаемости их орудий оказывается что-то вражеское или нейтральное, они тут же открывают огонь). Лайфбар здания тут же начинает уменьшаться, меняет цвет с зеленого на желтый, а потом и на красный. Как только лайфбар дойдет до нуля, он тут же вырастет до максимума, только здание меняет хозяина. Нереалистично, скажете? Очень даже реалистично, вспомните график тангенса, как он, уйдя в бесконечность, тут же появляется из минус бесконечности.

Фабрики бывают разные, одни одно производят, другие - другое. Не стану перечислять все типы юнитов, поскольку все они - танки (орудийные, огнеметные, плазменные и т.д.), только скажу, что большинство фабрик строит два типа этих танков. Думать, какие именно танки производить на данной фабрике не нужно (в этой игре думать вообще приходится редко). Оба типа производятся одновременно и не мешают друг другу.

Рожденный ползать...

Кроме танков, есть еще шагающие роботы (кое-какие каноны разработчики решили все же соблюсти), но для их производства нужны не фабрики, а специальные телепортеры. Впрочем, от фабрик они отличаются только внешним видом: такой плоский блин типа посадочной площадки для Орка-файтеров.

Раз уж мы вспомнили об авиации, расскажем о летающих юнитах. Их строить нельзя, но можно вызывать. Есть у вас локатор, значит, есть и возможность вызвать авиационную поддержку. Может показаться, что тут разработчики просто со-

▼ Подводная лодка здесь не более, чем украшение карты. А все равно приятно



безъянничали, ведь такая система существует во многих играх. А вот и не собезъянничали, а творчески осмыслили и переработали. Авиационная поддержка может накапливаться. Пожужжал локатор определенное время, появилась в левом верхнем углу иконка с самолетом и цифрой "1", пожужжал еще столько же – вместо единицы двойка появится. И так до бесконечности. Любопытная находка, не правда ли?

Между прочим, самолеты в игре бывают разные. Есть штурмовики, которые бросают пакет из четырех бомб, а есть бомбардировщики, вываливающие неспешно десяток-другой этих бомб. Бывают и транспортные самолеты, сбрасывающие десант в нужную точку, и какие-то непонятные машины, сбрасывающие что-то ужасно убийственное.

Впрочем, не все летающие юниты создаются локатором, есть один, который появляется ниоткуда. Называется он Advancer (как это перевести и стоит ли вообще переводить, решайте сами). Выглядит он как летающая тарелка и, по словам разработчиков, является самым важным юнитом в игре. Может, оно и так, только есть миссии, в которых этого юнита совсем нет, и ничего - проходятся они без напряга. Хотя, игра-то революционная, так что ничего удивительного, что самый важный юнит оказывается совершенно не обязательным.

Ладно, так для чего же нужен этот Advancer? Для того чтобы ремонтировать и апгрейдить здания. Вот, скажем, атакует неприятель вашу фабрику, вешаете над ней Advancer, даете команду ремонтировать. И можете о здании забыть (если, конечно, неприятель не подведет к нему свой Advancer или передвижную зенитную установку). Апгрейд тоже вещь важная:



▲ **Вот они, железные друзья Ивана Жилина. Двуногие, ужасно крепкие и совершенно безмозглые**

если до него фабрика могла производить один тип танков, то после станет производить два.

Еще Advancer может захватывать здания, но не все. Если при наведении курсора на неприятельское здание появляется надпись "Satellite Protection", то, как только ваш Advancer над ним зависнет, его тут же уничтожат. Однако не расстраивайтесь, в тот же миг возле здания HQ появится новенький Advancer, и никакого лимита тут нет.

Революционная революция

Я вот что подумал, игра-то у нас революционная, а я к ней с обычными мерками подхожу. Не дело это, нужно нестандартно рассматривать. Например, что значит "нет ресурсов"? Наоборот, все в игре превращено в эти самые ресурсы. Вот, скажем, наука. Если вы разжились научным центром, он тут же начинает вырабатывать Science Points. Когда этих научных пунктов накопится достаточное количество, можно их потратить на модернизацию техники. До того у вас фабрики производили танки с одной пушкой, теперь будут производить с двумя.

Собственно говоря, вся эта военная техника тоже ресурс. И никаких фабрик нет, а есть шахты. Только добывают они из недр земли не железо или уголь, а всякую технику. И радары заняты добычей ресурсов, Aviation Points, так сказать (как это разработчики до такого названия не додумались? Видно, сами пока не поняли, насколько революционную вещь создали). Ну а разного рода орудийные башни вырабатывают Ammunition Points (стреляют-то они с интервалами, стало быть, в промежутках что-то производят).

Да, вот что значит, как следует подумать, - какие открытия можно в игре сделать! Так что пока я заканчиваю обзор, попробую еще подумать, может быть, окажется, что это и не RTS вовсе, а пошаговая стратегия? А что, думать над миссией приходится ровно столько, сколько над одним ходом в Цивилизации или Альфе Центавра, так что можно считать, что каждая миссия это один ход. Вот у нас и получится TBS с фиксированным количеством ходов. Или даже не ходов, а Turn Points...

Ладно, умолкаю, только вот что с рейтингами-то делать? Игра революционная, стало быть, нужно и тут к ней какой-то революционный подход применить. Ага, так сделаем: все в игре сделано отлично (от всех остальных игр), а отлично - это значит "на пять", вот и поставим всюду пятерочки.

▼ **Четырех бомб не хватит для уничтожения зенитного комплекса. Впрочем, поскольку неприятель никогда не пытается ремонтировать свои постройки, следующим ударом мы его уничтожим**



Игровой интерес : 5	Графика : 5	Звук и музыка : 5	Оригинальность : 5	Ценность для жанра : 5	Рейтинг : 5,0
Время освоения: от 0 до 0.5 часа	Сложность: низкая	Знание английского: не обязательно			

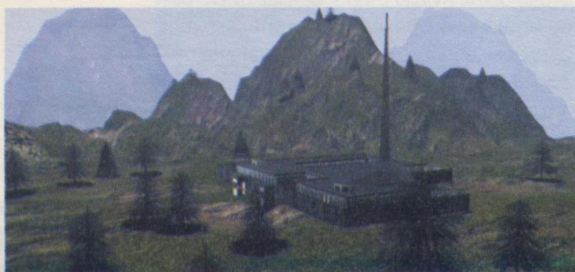
Старшина Степанов

Jagged Alliance 2® Unfinished Business

Прохождение на уровне "Эксперт"

Итак, "Незаконченное дело" (в локализованной версии игры, которую нам предоставит "Бука", будет другое название – "Цена Свободы", но разрешите мне все же использовать прямой перевод). Вам снова предстоит спасать Арулько, но только на этот раз не от злобной диктаторши, а от некой корпорации, потерявшей в маленькой стране часть своего бизнеса. Да-да, те серебряные рудники, которые вы во время своего освободительного рейда использовали для военных нужд, были собственностью некой Ricci Mining and Exploration Corporation. А вы думали, за Дейдраной никто не стоял? Смириться с такой вещью, как национализация, бизнесмены ну никак не хотят и, чтобы вернуть рудники, готовы сровнять с землей все остальные города Арулько. Для этого на территории еще одной, небольшой страны, Траконы, расположенной к северу от Арулько, корпорация построила ракетные установки. Уже был первый налет, который разрушил Тиксу. К счастью, в тюряге никого не было и пострадало лишь несколько человек. Где рванет в следующий раз, неизвестно, и надо срочно принимать меры.

В своем письме Энрико сообщает, что у него нет пока собственной армии, а те повстанцы, которые помогали вам в устранении Дейдраны, вернулись к мирной жизни и устали от боев. Так что лучшей команды, чем ваши наемники, для предстоящей операции не найти. Собирайте бойцов и готовьтесь выступать, так как вертолет уже ждет.



Ну а пока вы пакуете чемоданы, стоит подробнее остановиться на некоторых отличиях от Jagged Alliance 2, с которыми вам предстоит столкнуться с самого начала.

Во-первых, вам предложат на выбор два варианта набора команды.

Если где-то на диске вашего компьютера или архивной дискете остались сохраненные файлы Jagged Alliance 2, то простейшей подпрограммой, встроенной в Unfinished Business (UB), вы сможете перенести своего сгенерированного персонажа с теми характеристиками, которые были у него на момент save. При этом перенесется и вся ситуация с наемниками. То есть, если какой-то персонаж, нанятый вами в предыдущей игре, поднял свою меткость, скажем, до 99 очков, то теперь вы найдете его в общем списке всех этих физиономий именно с меткостью 99. При этом, разумеется, изменится его рейтинг и, соответственно, цена. Правда, куда все ваши бойцы дели то мощное вооружение, которое соответствовало их крутизне – неизвестно. Вероятно, пришлось сдать вооруженным силам Арулько. А жаль. С теми ракетными винтовками можно было бы такого шороху навести в Траконе… Впрочем, о вооружении можете не беспокоиться. Но об этом – позже.

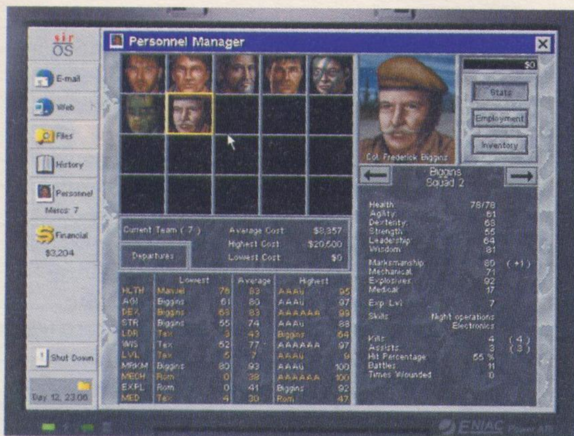


Также сохранится ситуация и с почившими на момент save и теми, кто был на другом задании. Так, у меня получился забавный момент. В той сохраненной игре, которую я перенес в UB, был оставленный на автоответчике Мага вызов. Какого же было мое удивление, когда вВаррезе я получил письмо от этого наемника, который ответил на запрос, сделанный еще в Арулько!

Другой вариант – начать все с "чистого листа" и сгенерировать собственного героя заново. Процедура "психологического теста" предельно упрощена, и вам не будут задавать дурацкие вопросы, отвечая на которые, почти невозможно предположить, что же получится в финале. То ли взрывник с навыками рукопашного боя, то ли скрытный тренер ополчения. Теперь вы сможете выбрать два дополнительных навыка совершенно свободно. Всего их 14. Это работа с отмычками, рукопашный бой, электроника, ночные операции, броски, обучение, тяжелое оружие, автоматическое оружие, скрытность, стрельба из двух рук, владение ножом, стрельба по засевшим на крышах, постоянный камуфляж и боевые искусства.

По моему мнению, в первую очередь стоит обратить внимание на владение автоматическим оружием, скрытность и ночные операции. Тренировать ополчение вам точно не предстоит.

Еще одно новшество состоит в том, что теперь, распределяя выделенные очки на характеристики вашего героя, максимальное значение составляет не 85, как в Jagged Alliance 2, а 90. Это сделано потому, что "Незаконченное дело" – игра все же достаточно короткая и кидать в бой непод-



готовленных персонажей было бы несправедливо.

Жуков-мутантов в UB не будет, и место выбора фантастического сюжета в меню заменил режим Iron Man, не позволяющий сохраняться во время боя. Что ж, можете попробовать.

Для тех, кто выбирает максимальный уровень сложности, лучше перенести своего прокачанного героя и постараться нанять проверенную в боях команду. Кампания в Траконе будет недолгой, враги – серьезными, и времени на прокачку бойцов практически не будет. Для предстоящих боев потребуются профи с отменной реакцией, а не банда любителей.

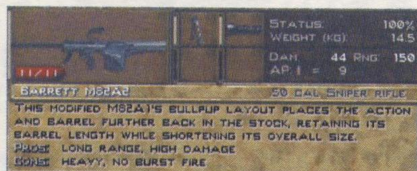
Во-вторых, изменилась форма оплаты, за которую наемники согласятся лезть под пули в Траконе. Теперь вам не придется обременять себя головной болью ежедневного “отслюнявливания” налички боевым соратникам. Вы платите некую сумму за всю кампанию вперед, и более вопросы материального вознаграждения для уже нанятых людей вас не волнуют. И хотя сумма, даваемая на операцию изначально, невелика, впоследствии можно нанять еще людей. Что значит: где брать деньги? А про мародерство забыли? Теперь можно обчищать карманы убитых врагов и забирать с трупов не только трофейное вооружение и амуницию, но и самые что ни на есть наличные доллары. К тому же, можно будет забраться в чужое жилище и, пошарив по тумбочкам, прикарманить чью-то заначку. Ну, нехорошо, конечно. В крайнем случае, оставите расписку с указанием одной канадской компании с названием SirTech, куда стоит обращаться за компенсацией.

Есть и еще один, более пристойный способ пополнить бюджет. В единственном городке, который есть на карте, имеется два магазинчика, в которых вы сможете спихнуть буквально все, что найдете. Примут и застиранные кевларовые подштанники, и найденную фляжку с чем-то давно протухшим, и брошенный кем-то миномет. Было бы только желание все это оттащить из зачищенных секторов.

В том же магазинчике... можно будет приобрести...можно будет такое приобрести...можно... Меня до сих пор охватывает тот восторг, с которым я разглядывал предложенный ассортимент. Мама дорогая! Чего там только нет! Разве что ракетных винтовок и танка с рождественской скидкой. Похоже, Тракона – это какой-то перевалочный пункт торговцев оружия, где за хранение товара берут натурой. Если даже то, что вы увидели на прилавке, вас не устраивает, просто подождите денек и придите попозже. В любом случае, трофеев будет более чем достаточно, чтобы беспокоиться по этому поводу. Патронов можно не жалеть и гасить гадов длинными очередями.

Из новинок, появившихся в UB, можно отметить следующие экземпляры.

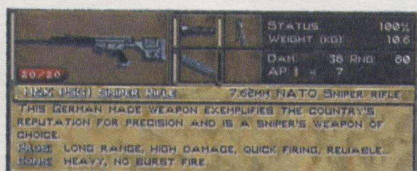
M82A2 Снайперская винтовка Баррета



Штука тяжелее миномета (14 кг) и очень сильно напоминает противотанковое ружье. Пуля 50-го калибра стукнет по башке так, что этой самой башки может и не остаться. С этой дурой вы не услышите звука превышения оптимальной дальности стрельбы. Оптический прицел только не забудьте поставить.

Помните фильм с Дольфом Лундгреном, где он играл снайпера с винтовкой, патроны в которую надо было закладывать специальными щипцами? И хотя то была другая модификация, но калибр тот же. Преисполнитесь.

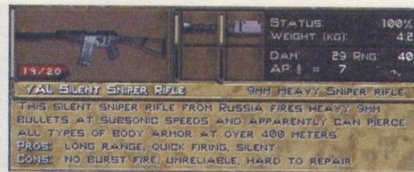
H&K PSG 1



Если не брать в расчет то, почти противотанковое ружье Баррета, то это – лучшая снайперская винтовка в игре. Когда поставите пружинный затвор, то можно сделать два прицельных выстрела. 38 очков урона – это серьезно.

VAL

Ага! И наши новые разработки не оставлены без внимания. Снайперская винтовка с встроенным глушителем. В описании говорится, что вооружена она утяжеленными пулями 9-мм,



которые вылетают из ствола с околозвуковой скоростью и пробивают любой бронежилет. Штучка, конечно, хорошая, но двумя выстрелами (стандарт для тщательного прицеливания) не всякого бандерлога наземь кинешь. Хотя пара штурмовиков, вооруженных такими винтовками, могут очень тихо перебить большую кучу народа на весьма приличном расстоянии, оставаясь незамеченными.

T.A.R. 21



Израильский автомат, сделанный под стандартный натовский 5,56-мм патрон по новейшей оружейной моде. Имея “типичный” для элиты этого калибра наносимый урон (30), выпускает 5 пуль в одной очереди. Легче, чем тяжелый H&K 21, и можно крепко задуматься, чему отдать предпочтение.

FN P90



Лучшая пушка, на которую можно надеть глушитель. Пять пуль в очереди, пятьдесят в обойме. Причем агрегат этот можно держать в одной руке. Если бы можно было лупить очередями с обоих, то этот автомат наверняка получил бы “наш выбор” для “тихих” зачисток. Без глушителя тарахтит так забавно, что это стоит послушать. Недостаток – маленькая дальность стрельбы. На него можно поставить только лазерный прицел.

Еще в игре почти изобилие патронов для КАВС'а. Это, думаю, без комментариев.

Все остальные образцы оружия из первой части игры, за исключением разве что ракетных винтовок (мне они, по крайней мере, не попались), в игре присутствуют, и – если у вас есть свои предпочтения – ствол вам в руки. Впрочем, вышеперечисленные пушки могут серьезно эти предпочтения пошатнуть. Мой штурмовик (эксперт по автоматическому оружию) весь финал первой игры бегал с T.A.R 21 и FN P90 с глушителем. И надо сказать, весьма комфортно себя чувствовал, особенно



при огневой поддержке остальных членов команды в кризисных ситуациях. Хотя для эксперта по автоматическому оружию лучше тяжелого Хеклера унд Коха за номером двадцать один все-таки не найти.

К чему еще вам стоит быть готовым. Перебив всякую шушеру на поверхности, всю вторую половину игры вам придется провести в подземном комплексе, в тесноте коридоров и разного рода помещений, где враги будут достаточно сильны. Что-то на уровне дейдранской элиты. Так что готовьтесь вспоминать то, как вы действовали в подземельях Орты и Тиксы. Решающим фактором в исходе боя является великолепная реакция и, как следствие, перехват хода, когда ваш боец, открыв дверь, сталкивается нос к носу с врагами. На чьей улице "праздник", то есть этот самый перехват хода, – тот и победитель. Помните: чем больше вашего народа одновременно видит внезапно появившегося неприятеля, тем больше шансов, что первый ход будет за вами. Я не буду слишком подробно останавливаться на тактических приемах. В НИМ №8 (39) за 2000 г. я посвятил этому целую статью, и еще один материал на эту тему будет в ближайшем номере "Навигатора".

Когда полезете в катакомбы, можно выкидывать бесполезный там миномет. Лучше запасайтесь гранатами, особенно химическими, и напяльте каждому бойцу противогаз. Теперь его можно натянуть под прибор ночного видения, чем не премините воспользоваться. Не помешает и связка-другая взрывчатки. Противотанковых гранатометов, этих лучших в мире отмычек, в игре полно.

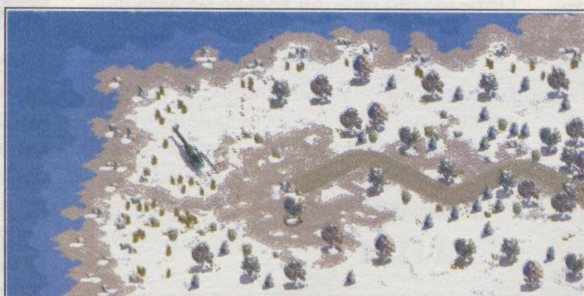
В UB также стало гораздо больше химических осветителей, особенно в первой половине игры. Их теперь можно не жалеть и использовать довольно часто. Враг, между прочим, тоже любит подсветить место, из которого по нему стреляют. Помимо этих ручных штучек, в игре появился их вариант для 40-мм гранатомета (гранаты с оранжевой окантовкой).

Еще появилась новая разновидность стимулятора. На этот раз – для ускорения регенерации здоровья.

Ну вот, пожалуй, и все, что можно сказать перед отправкой в Тракону. Удачи!

Прохождение

Сектор H7



Граждане! Господа и товарищи! Чуваки и бакланы! Бивисы и Батхеды! Не употребляйте наркотики! Иначе будете похожи на того идиота, которого вам подсунули вместо Небесного Всадника. И как только Джерри (так зовут, с позволения сказать, "пилота") не угробил вашу команду – уму не постижимо. Хорошо хоть вертолет при ударе о землю не взорвался. Выбирайтесь из-под разбитой вдребезги "Кайовы" и считайте, что теперь у вас есть три новости: две хорошие и одна плохая. Начну с двух хороших: вы и ваши люди живы, хотя и поранились немного во время авиакатастрофы. Вторая хорошая новость заключается в том, что Джерри все-таки довез до Траконы вашу команду. Плохая же новость – покореженный модуль спутниковой связи лаптопа, означающий, что вы не можете связаться с Энрико и вашими любимыми ресурсами во всемирной паутине. Нет, это не чат-сервер, это страничка организации наемников. Все это означает, что до тех пор, пока вы не найдете способ починить лаптоп, заменив нужную деталь, о подкреплении стоит забыть. Все. Можно бить морду Джерри.

Ладно, оставьте в покое этого наркомана и занимайте оборону за камнями, потому что первый отряд любопытных бандерлогов, заинтересовавшихся тем, что же это такое шмякнулось в горах, прибудет с востока через несколько минут. Соваться сразу на восток не стоит, так как вы нарветесь на сдвоенный патруль и бодаться предстоит с целой толпой солдат. А, устроив засаду в месте крушения вертолета, вы грохнете тех парней, которых послали посмотреть, что произошло. Понятно, что их ожидает большой облом в виде команды злющих наемников. Трофеи после боя останутся небогатые, но вы хотя бы сможете поменять пистолет у вашего героя, все достоинство которого заключается в большой обойме.

Теперь, зализав раны, если такое развитие событий вы допустили, можно двигать дальше на восток, спускаясь с холодных гор в теплую равнину.

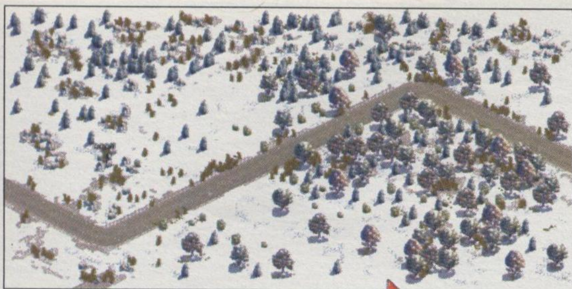
Я взял своего перенесенного персонажа, эксперта по автоматическому оружию, имеющего 98 очков меткости и восьмой уровень опыта. Из наемников я пригласил только Рысь, чтобы сэкономить средства на других профи, с которыми я воевал в Арулько. Итак, в моем распоряжении были штурмовик и ночник-снайпер.

После ругани с Джерри Мело я разместил своих бойцов за камнями чуть южнее и западнее разбитого вертолета. Перед схваткой поменял патроны в СКС Рыси с бронебойных на СЦ и раздробил 30-патронные автоматные обоймы на 10-зарядные винтовочные, чтобы сократить время перезарядки.

Врагов приперлось человек 12. Я не стал дожидаться, когда они подойдут на оптимальное расстояние, и начал пальбу сразу же, как увидел первого оппонента. Расчет себя оправдал: навязав бой на дальней дистанции, мои бойцы, более опытные и меткие, чем эта солдатня, и к тому же укрытые за камнями, перебили всех врагов, не получив ранений. Из трофеев самым ценным оказался АКС-74у с 13 патронами, который я отдал своему штурмовику.

Сектор H8

Лесистая местность, где полно камней, особенно в северной части



карты. Врагов здесь может обитать что-то около двадцати. Бандерлоги ведут себя довольно разумно, отсиживаясь в засадах и устраивая контратаку в том случае, если ваш боец неосторожно вылез на открытое место и попал под обстрел.

Я бы советовал проходить этот сектор днем, чтобы не схлопотать ответную очередь из каких-нибудь кустов, выдав свое местоположение выстрелом.

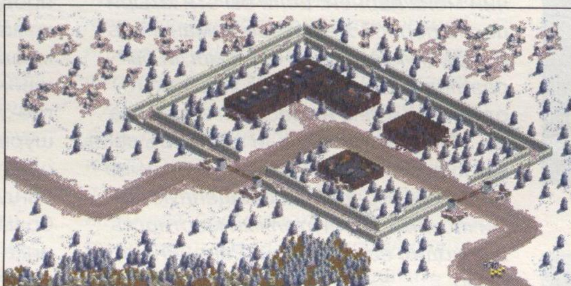
Заявившись в этот сектор днем, я начал продвижение по северной части карты, от одного камня к другому. Противостояло моей команде 19 оппонентов. Первого хмыря мой боец разглядел, выбравшись из-за камней на открытое место. Пальнув в его сторону, я тут же бегом убрал наемника обратно за камни. Порадовавшись собственной устрашающей крутости (наемника "напугал"!), тип кинулся в погоню и словил две 7,62-мм пули со смещенным центром тяжести из СКС Рыси. На шум прибежало еще двое. Убежать обратно они не успели.

Остальная банда подставляться так, как это сделали трое их коллег, не сочла нужным, и пришлось выманивать их по одному – по двое из засад. Действовал я по той же схеме: обнаруживал врага, стрелял в него, необязательно прицельно, и тут же бегом отводил бойца за камни. Если место, на котором был мой разведчик, было хотя бы частично прикрыто деревом или кустарником, позволял себе задержаться на нем подольше.

И лишь когда по моему стрелку начинали стрелять невидимые враги, отводил его назад, в более надежное укрытие. Ранений мои бойцы не получили.

Трофеи достались чуть побогаче. Обнаруженный Calico M-960A я отдал своему штурмовику, так как этот, несильный в общем-то, автомат выпускает четыре пули в одной очереди и к нему можно приделать глушитель. Помимо этого, он имеет вместительную обойму на 50 девятимиллиметровых патронов, что тоже неплохо. Еще из оружия была пара АКС-74у, Мини-14, Кольт Коммандо и какая-то чепуха. С патронами стало полегче.

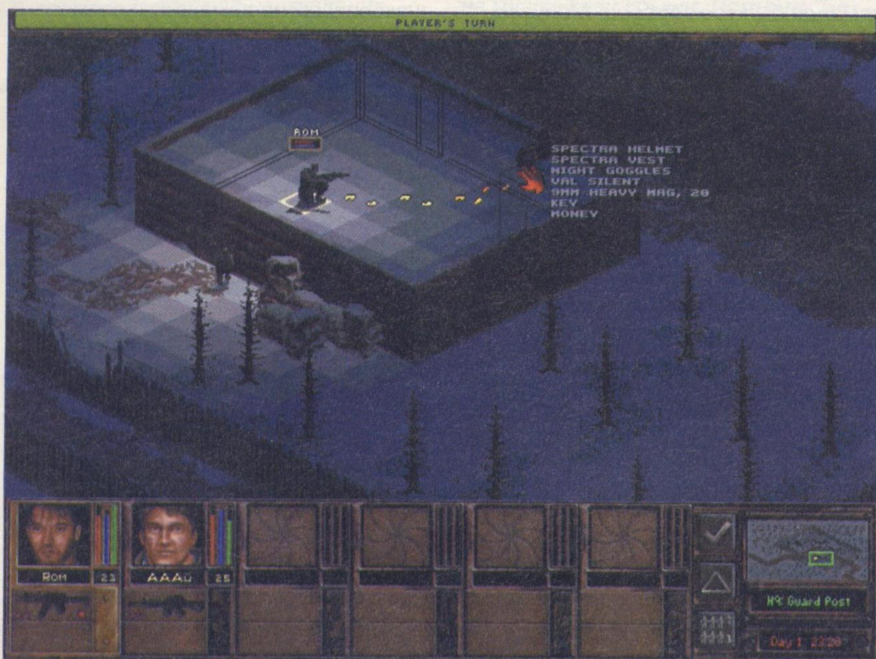
Сектор H9



То ли застава пограничников, то ли просто небольшая база охраны, состоящая из двух сараев и жилого строения. Все это окружено весьма дырявым забором и имеет два КПП: на юго-востоке и юго-западе. Штурмовать этот сектор лучше всего ночью и использовать автоматный огонь.

На мушку попадаться будут не только лопухи, и надо будет действовать осторожно. Особенно берегитесь бандерлога, сидящего на крыше южного сарая. Он весьма неплохо "упакован", имеет прибор ночного видения и вооружен VAL. Мужик залез на крышу, наверное, потому, что держит "кассу" всей этой братвы. Помимо этого, немаленькую сумму зеленых бумажек можно найти в запертой тумбочке в доме. Еще будьте аккуратны в проникновении в северный сарай. Там заперли какого-то угрюмого типа с КАВС'ом, и попасть под очередь этого смертоносного оружия – значит стопроцентно угробить наемника.

Как только мои бойцы оказались в секторе, они использовали найденный ранее камуфляжный набор (упаковки как раз хватило на двоих) и полезли через дыру в заборе на западе. Продвигаться по внутреннему коридору забора пришлось спиной к спине, пригнувшись, так как дыр, из которых могли полезть эти тараканы, было полно и мне совсем не нужно было, чтобы наемников взял врасплох зашедший с тыла солдат. Первая любопытная мишень прибежала довольно быстро с северо-востока. Затем, посидев на углу, мои бойцы подкараулили еще парочку хмырей. Продвинувшись по коридору от угла на юго-восток, по направлению к КПП, но не доходя до него (большой риск попасть под перекрестный огонь), удалось грохнуть еще троих через северную дырку. Затем, посидев немного в засаде, я повел своих бойцов в обход по коридору по часовой стрелке. Сбив с ног подвернувшегося лопуха, я вывел команду к юго-восточному КПП, охрану на котором удалось довольно быстро ликвидировать. Затем я вывел двоих своих орлов к задней стенке северного сарая, через ближайшую к ней дыру в заборе. Забравшись на крышу, удалось грохнуть еще пару-тройку праздношатающихся внизу солдат. Правда, здесь пришлось действовать следующим образом: осторожно подводил к юго-западному краю сарая бойца, тот давал очередь по обнаруженному врагу и на оставшиеся AP отходил назад. Вышел – "ужалил" – отступил. Примерно то же самое я выделывал и на открытых местах. После очереди не оставлял бойца на том же месте и отодвигал его хотя бы на клетку в сторону. Чтобы нейтрализовать снайпера на крыше южного сарая, пришлось после пальбы около южного вновь вести команду в обход, по коридору. Хитрость удалась – и я спокойно вывел бойцов к этому сараю с юго-запада. Забравшийся на крышу штурмовик обнаружил обладателя бесшумной винтовки, сидящего около северного края крыши и пытающегося высмотреть противника там. Две очереди в спину – и мои бойцы стали делить между собой доставшееся



имущество. До драки, правда, не дошло.

Сейвлоад пришлось применить один раз при откупоривании северного сарая: напоролся-таки на очередь. Пришлось после перезагрузки пару раз бабахнуть с противоположной стороны сарая, чтобы бандерлог, засевший внутри, слегка забеспокоился и поменял свою "нычку", развернув нос в сторону шума.

Как следует осмотрев все закоулки, все ящики и тумбочки, моя команда получила довольно большой выбор оружия и амуниции. В одном из шкафчиков должен быть оптический прицел.

Если не считать одного переигрывания ситуации с северным сараем, все прошло без ранений.

Сектор H10



Идти дальше можно или в этот сектор, или в I9-й. Решать, какой путь предпочесть, вам, но лучше зачистить оба сектора, чтобы не оставлять у себя в тылу группу врага и чтобы набрать больше трофеев.

В этом секторе (или в I9) вашей команде должен повстречаться Мануэль (вы получите сообщение, что в секторе кто-то есть). Найдите его и обязательно поговорите. Оказывается, Мануэль – это законспирированный агент Мигеля Кордовы, и он находится в стане врага уже довольно долгое время. Он даже дослужился до сержанта в неприятельской армии. Стоит его нанять, так как Мануэль обладает навыком скрытности, имеет неплохую меткость и обузой не будет.

В самом секторе, довольно лесистом, может быть от 20 до 32 оппонентов. Причем в виде трофеев вам попадутся весьма неплохие 5,56-мм британские винтовки L85 (еще одна новинка в этом аддоне).

В предыдущем секторе я нашел Ингрем M10 с глушителем и изначально бесшумный VAL. Это дало возможность вырезать все "население" сектора тихо и практически без ответной пальбы. Помимо бесшумного оружия, мне помогла осторожность, 100-процентный камуфляж и химические осветители. "Разумность" кемперской тактики противника в данном случае сыграла с ним дурную шутку. Кидая вперед химические осветители, я прекрасно видел засевших в засадах бандерологов, в то время как они даже не догадывались о местоположении моих парней. Если бы эти хмыри после первой же потери ломанулись в дурацкую атаку, то они смогли бы разглядеть наемников и хоть как-то ответить. А так, не засекая выстрела из-за глушителей, дали перебить себя как куропаток. Разумеется, я не выводил своих людей на освещенную химическими осветителями местность и обходил ее стороной. Ранений не было.



Сектор I9

Ситуация здесь примерно та же, что и в H10. Если вы из H9 пошли сюда, то Мануэля найдете именно здесь. Местность отличается не сильно, и все вышеописанное применимо и в этом секторе.

Перед штурмом города я решил собрать побольше трофеев и пошел чистить этот сектор. Теперь в моей команде был третий боец, Мануэль, которому я сунул в руки G3, вместо его пистолетика. Действовали мои бойцы так же, как и раньше. То есть "слепили" всех из бесшумного оружия. Правда, бронебойные патроны к M10 закончились, я переставил глушитель на Calico M-960A и продолжил зачистку уже с ним. Тоже обошлось без ранений.

Сектор I10 Varrez

Штурмовать город днем – чрезвычайно сложное мероприятие, и без спасительного сейвлоада практически невозможно победить. 32 оппонента, и все крутые и хорошо вооруженные. Совладать с этой бандой, не обращаясь к меню сохранения игры, можно только ночью, хорошенько обмазавшись маскировочной краской и распихав по карманам химические осветители. Осторожно продвигайтесь вперед и устраивайте команду так, чтобы вы оставались во мраке, а противник выбегал на освещенные пятачки перед домами. Если где-то в темноте раздастся суетливое шуршание, киньте туда химический осветитель. Кое-где в домах сидят бандерлоги, еще они могут устроить большие посиделки в густом кустарнике слева от магазинчика. Будьте аккуратны и не заденьте гражданских.

Когда все закончится, не поленитесь обследовать каждый дом, так как в шкафчиках, тумбочках и холодильниках можно найти много всего полезного, включая немалые суммы денег.

Теперь можно заняться шопингом, тем более что вашей кредитной карточке здесь рады в любое время суток. Вот только у хозяйки магазина серьезная проблема: на склад, где хранится основной товар, каким-то образом забралось несколько диких кошек, совсем не домашнего размера. Хозяйка болтала что-то о медицинских препаратах, которые она могла бы предложить, если бы не эта проблема. А, ну тогда ясно, в чем тут дело. Эти твари, наверное, валерьянку унюхали. Так или иначе, стоит помочь и разогнать кошачью банду.

Склад находится на востоке, и вычистить хищников проще простого. В строении две двери, образующие что-то вроде шлюза. Открываете внешнюю дверь, подкладываете



взрывчатку к внутренней. Выходите, закрываете за собой дверь и ждете. Взрыв выносит внутренние двери и кусок стены, открывая прекрасный вид на кошачью команду. Звери не умеют открывать дверь, и гибнут под огнем ваших наемников, поставленных у окон.

Вот теперь можно, задрав хвост, идти в магазин. Хозяйка вам расскажет о величайшей чести, которой удостоилась она и остальные горожане. Оказывается, в городке проездом кинозвезда "суши-вестернов", которые с удовольствием смотрят в странах третьего мира, наравне с латиноамериканскими сериалами. Эта movie star, спустив воду в туалете, сама предстанет пред вашими очами. Текс (так зовут этого персонажа) когда-то был наемником и сейчас, снимаясь в кинопостановках, с ностальгией вспоминает о настоящей пальбе боевыми патронами, а не холостыми в кино. Что ж, можно предоставить ему шанс вновь немного повоевать. Только для того, чтобы включить Текса в свою команду, надо будет сперва купить кассету с фильмом "Wild, wild west" с его участием здесь же, в магазине (потом сбагрите ее обратно туда же). Текс неплохо стреляет с двух рук и ходит в постоянном камуфляже, как Тень. Пригодится.

В этом магазинчике вы сможете купить, помимо всяких вспомогательных товаров, новый модуль для спутниковой связи вашего компьютера. Стоит он немного ($125) и при покупке будет автоматически установлен в лаптоп. Вам писем пришло...

Теперь можно нанять новых людей из A.I.M. и шарашки Спека, если надо. Прибудут они в сектор H7, и довольно быстро. Вероятно, только вам достался тот пилот-придурок.

Зачистив все подходы к городу, я понял, что войду в него уже утром. Ждать целые сутки до наступления следующей ночи не хотелось, и я рискнул. Зайдя в городскую черту с юго-запада, повел людей к дому с плоской крышей, чтобы на нее забраться. Но Рысь вдруг увидел внутри этого дома стоящего солдата. В VAL оставалось всего два патрона, и нужно было очень постараться, чтобы мои бойцы заняли позицию на крыше тихо, без обстрела. Снайпер тщательно прицелился и сделал два бесшумных выстрела. Раздался звон разбитого стекла, и солдат, словив две утяжеленные 9-мм пули в голову, рухнул на пол умирать. Инцидент остался незамеченным, и я подвел людей к стене здания. Хотя был замечен еще один хмырь, но он не видел наемников, и те один за другим вскарабкались на крышу. Где-то с ее середины я позволил одному из них немного привстать... Толпа впереди и внизу сидела нешуточная. Так как я занял хорошую позицию, то можно было уже не скрывать вторжение, и наемники начали стрельбу из своих самых мощных пушек. Рысь переставил оптический прицел с VAL на G3 и стал бить врагов в голову. Мануэль и мой штурмовик – в корпус. Неприятель попался матерый, пули свистели совсем рядом, и приходилось после каждого выстрела залегать. Даже трюк с указанием наемнику посмотреть в другую сторону не действовал, и, приподнявшись, наемник не успевал перехватить ход. Спасало лишь то, что мои люди находились на середине крыши, далеко от края, и попасть сидящему на ней в голову с большого расстояния чрезвычайно сложно. А может, просто повезло, что удалось отделаться только испугом.

Затем, когда снизу прекратился ураганный огонь, я спустил своего штурмовика с крыши на землю и осторожно повел его в обход, чтобы обнаружить хитрецов в засаде, держащих на мушке край крыши. Помните "Белое солнце пустыни", тот момент, когда бандиты стерегли Сухова, залегшего с пулеметом на крыше нефтехранилища? А тот, незаметно спустившись, зашел им с тыла? Вот нечто подобное получилось и у меня. Calico с глушителем очень помог в этой хитрости.

Затем я спустил других людей и зачистил от неприятельского присутствия все остальное. В одном месте, выйдя из-за угла, мой штурмовик вылетел сразу на двоих. Дал очередь и тут же драпанул назад. Затем обошел строение с другой стороны и вышел этим бандерлогам (один после очереди был уже "критическим") во фланг. Перехват хода, две очереди и минус два солдата.

Кошек на складе уничтожал так, как описал выше. Только одна особо хитрая тварь спряталась за углом, и мне пришлось заводить внутрь бойца с KABC'ом. Но зашел я на кошку так, чтобы мои бойцы, оставшиеся снаружи, смогли перехватить ход, когда она бросится на "приманку", если та не сумеет грохнуть зверя с одного хода. Так оно и получилось.

На крыше пришлось пару раз сохраниться, чтобы взять сектор без ранений.



Сектор I11 Varrez



Можно назвать это центром города. Здесь тоже сидит 32 бандерлога, и брать сектор надо ночью, что даст вам некоторые преимущества. Не суйтесь сразу на центральную улицу в центре карты. Там полно освещенных мест, и ваши люди будут представлять хорошую мишень. Лучше займите позицию между домами и сами подкиньте в темноту впереди химические осветители. Помимо бдительных врагов на улице, вам следует опасаться снайпера на крыше центрального строения. У него винтовка PSG1 и инфракрасные очки. Этого парня в лоб не взять, и ни в коем случае не идите к дому с засевшим на крыше стрелком с той стороны, где только что была пальба. Семь верст в обход бешеным псам войны – не крюк.

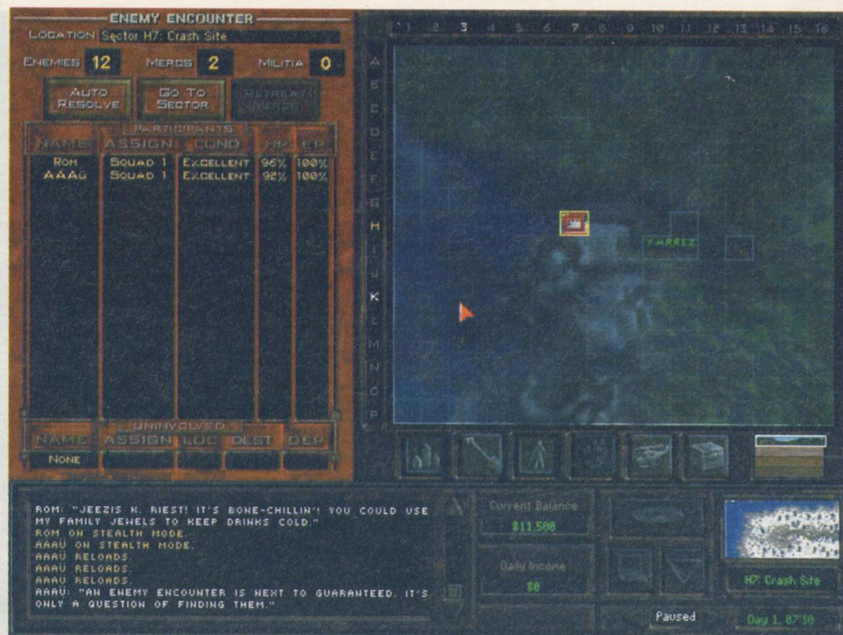
Внутри той постройки, на которой сидел снайпер, вы найдете хозяина оружейного магазина. К нему можно оттащить на продажу все ненужные стволы, патроны, бронежилеты и про-

чее вооружение. Ассортимент в магазинчике, конечно, богатый, но его подборка может быть разной в разное время. Когда я проходил Unfinished Business в первый раз, на прилавке было настоящее изобилие смертельных игрушек. А вот когда я попал в третий раз в этот магазинчик, то многого уже почему-то не было. Пришлось ждать поступления нового товара.

В любом случае, даже при самом бедном выборе, вы сможете найти много хороших стволов, амуниции и гранат. Но не спешите выкладывать одиннадцать штук за винтовку Баррета. Хозяин магазинчика, пресыщенный, вероятно, современным вооружением, бросился в коллекционирование всяких раритетов. По слухам, где-то в Траконе запрятана ручная мортира 17 века. Если вы сумеете найти этот экземпляр и принести его Раулю (так зовут продавца вооружений), то он сделает для вас 50-процентную скидку на это "противотанковое ружье".

Искомую мортиру вы найдете в соседнем секторе, в каком-то ящике на внешней стороне дома. Как это ни странно, но антиквариат находится в рабочем состоянии и к нему даже имеется три ядра. Я даже попробовал эту штуку в действии. Очень долго смеялся, когда очередной бандерлог словил тяжеленное ядро в репу. Убить не убило, но напугало бедолагу наверняка.

На самом деле двигать дальше надо будет в сектор J13, и вам совсем необязательно быть во всех остальных секторах, не попадающихся на вашем маршруте. Но так ведь не интересно, не правда ли?



В этот раз я не стал повторять безумие дневной атаки и стал дожидаться ночи. Так как я починил лаптоп, то смог выйти в сеть, чтобы нанять еще двоих наемников из своей старой партии – Тревера и Тень. Пока я дожидался их прибытия, занял своих людей оттаскиванием ненужного барахла из близлежащих, зачищенных секторов на продажу в магазинчик. Также я подтащил поближе трофейное вооружение, чтобы потом за ним не бегать слишком далеко. Когда подошло подкрепление, я экипировал Тревера и Тень самым лучшим из найденных трофеев, и тут как раз наступили сумерки. Когда совсем стемнело, пошел брать центральный сектор города.

Зашел я строго с западной стороны, по центру карты. Как всегда, навел камуфляж и перешел на режим "стелс". Первых замеченных бандерлогов начали мучить мои люди, вооруженные бесшумным оружием (VAL Рыси и Calico M-960A моего штурмовика). Остальные на первых порах огня не открывали. Было забавно наблюдать, как какой-то хмырь, поймав неизвестно откуда прилетевшую пулю, охал и убегал в тыл. Затем, повинуясь своему долгу, прибегал опять, за "добавкой". Один раз любопытство у кого-то пересилило, и оппонент подбежал довольно близко. Так как у бесшумников не осталось AP, пришлось добить солдата осколочной гранатой. Вот так, не выдавая себя, моим людям удалось положить четверых солдат в самом начале.

Затем, оставив двоих (Мануэль и Тревер) на начальной позиции, чтобы они держали на мушке двери ближайших домов, я повел остальных на север, где засел за домами. Чуть впереди, в проулках посадил Тень и своего штурмовика. Здесь уже пришлось открыть стрельбу из того, что было, не выбирая бесшумное вооружение, потому что несколько раз враги выскочили на довольно близкое расстояние и надо было быстро валить их любым способом. У Тени была M14 без оптики, но он показал, что значит иметь 9 уровень опыта. Подсветив маленький парк у пруда в центре карты химическими осветителями, я сумел грохнуть еще несколько хитрецов. Примерно в этот момент из домов на западе стали выскакивать засевшие там "умники", они и попали под убийственный обстрел моей засады (Мануэль и Тревер). Этот шум на востоке, южнее центрального строения, отвлек внимание врагов, и мой штурмовик под прикрытием Рыси сумел незамеченным подобраться к постройке с севера. На пути попалось два солдата, но их удалось положить из бесшумного Calico, стреляя очередями (мой штурмовик – эксперт по автоматическому оружию как никак). Мануэль с Тревером еще раз пошумели немного с южной стороны, и штурмовик полез на крышу. Так как снайпер-высотник был отвлечен шумом на юге, то моему бойцу удалось перехватить ход. Не став рисковать, я грохнул снайпера двумя очередями из КАВС'а. Потом на этот "плацдарм" я подтянул Рысь, которому отдал PSG1 и что-то из брони. Стреляя с крыши, эти два героя перебили довольно большое количество всякого не в меру воинственного люда внизу.

Последние два солдата засели в южном доме. Но они сделали большую глупость, выскочив на освещенное крыльцо...

Одно, с позволение сказать, "ранение" (-1) получил Мануэль, когда какой-то урод запустил в него химическим осветителем. Стукнув моего разведчика по лбу, осветитель, к счастью, не активировался, а то было бы не до смеха.

В это прохождение игры, которое я описываю (третье), выбор в оружейном магазине был сперва не слишком богатым, и я приобрел два оптических прицела, один лазерный, гранату с горчичным газом и три обоймы к VAL. Настала очередь последнего сектора города.

Сектор H11 Varrez



В этом секторе может быть около двадцати оппонентов, и перебить их вам будет уже гораздо проще (экипировка должна быть уже приличная). Займите позицию так, чтобы под на-

блюдением и обстрелом была площадь перед домами, и здесь вы сможете перебить первую часть врагов. Кое-кто засел в зданиях, и поэтому не суйтесь на освещенное место, пока "любопытство не погубит всех кошек": когда начнется пальба в разных местах, из строений будут выскакивать глупые бандерлоги. Следующая партия клиентов будет поджидать вас на севере, за домами. Поэтому выходите на них в обход и не идите через главную улицу, которая хорошо освещена. Ну и последний, весьма крутой и опасный товарищ засел на крыше северной хибары. Сразу же за забором начинается "зона риска", где ваши люди могут попасть этому стрелку на мушку. Поэтому заходите ему в тыл.



Трофеев здесь немного, самая большая ценность – антикварная ручная мортира, о которой вас спрашивал Рауль. Вы найдете ее плюс три ядра в каком-то ящике, встроенном в правую стену северного дома.

Последняя часть города, не "окученная" моими наемниками. Теперь у меня был полный отряд, состоящий из шести бойцов. Я не стал нанимать еще людей из A.I.M. и решил обойтись этой "великолепной шестеркой". Прости, Иван, так получилось...

Войдя в сектор, я разбил свою команду на пары, как это принято в истребительной авиации со времен войны. В каждой паре – ведущий и прикрывающий его ведомый. Две пары пошли по восточной стороне и заняли позиции перед площадью, не выходя на нее. Третья пара пошла на запад, мимо южного дома, но не огибая его, чтобы не напороться на засаду. Противостояло мне 18 врагов.

Когда на площадь выскочила первая жертва, я не стал особо церемониться и играть в "кошки-мышки", сразу открыв огонь из всего оружия. Не торопясь идти вперед, мои бойцы отщелкивали выползающих из мрака бедолаг прицельными выстрелами в голову. Пара, сидящая на западе, закинула вперед химический осветитель, и, обнаружив двух "паразитов", довольно быстро заколбасила их, начав с броска парализующей гранаты.

Когда на площадь перестали выскакивать озабоченные солдаты, я двинул вперед своих людей, так же попарно. Одна пара пошла по восточной стороне, вторая – по центру, третья – по западной стороне. Причем "центральный фронт" несколько приотстал, так как ему пришлось рисковать, проходя мимо освещенных мест.

За домами сидела довольно большая банда, но брошенная пара химических осветителей резко изменила баланс сил, и бандерлоги попали под перекрестный огонь всех трех пар.

Чтобы грохнуть снайпера-верхолаза, пришлось усилить восточную пару еще одним бойцом. Теперь уже "звено" (если использовать авиационную терминологию), возглавляемое штурмовиком с ультрафиолетовыми очками, полезло через забор справа, чтобы зайти к дому с тыла. Но враг сидел на самом краю крыши, напряженно всматриваясь в темноту, и был замечен практически всеми из того звена, которое я послал для его устранения. Я не стал выстраивать хитроумный обходной маневр. Ответить он так и не успел.

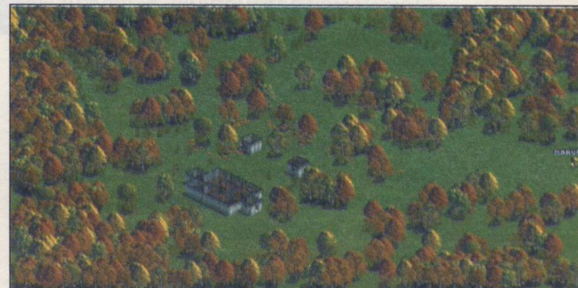
Быстренько осмотрев все дома и все ящики, я забрал из сектора абсолютно все, прихватив и раритетную мортиру.

Вернувшись в I10, я взял довольно продолжительную паузу, так как надо было чинить практически всю экипировку, вооружение и броню, которые были у моей команды. К тому же пришлось заняться более серьезным оснащением группы, и, оттащив из трех близлежащих секторов на продажу все, что было не нужно моим наемникам, я засел за починку. Чтобы помочь Треверу, я сунул второй набор инструментов Тексу, как имеющему самый большой опыт в механике после моего главного "самоделкина".

Мортиру с ядрами я продал за символическую сумму Раулю, и он, как и обещал, сделал скидку на M82, которая досталась Рыси. Штука тяжеленная, и, кроме патронов 50-го калибра и одной аптечки, я смог впихнуть в рюкзак моего снайпера КАВС с парой обойм на случай аховых ситуаций.

Пауза для починки оснащения позволила мне трижды дождаться небольшого пополнения ассортимента в магазинчике Рауля, и я смог оснастить все основное оружие своей команды оптическими прицелами. Кое-кому достались и лазерные. Денег, благодаря "комиссионному" магазину оружия, было достаточно, и я смог позволить себе потратиться на экипировку группы.

Сектор J11



Солдатня устроила в этом секторе хорошо охраняемый блок-пост, взять который, тем не менее, не так уж и сложно. Надо только знать как. Перед большим домом, по бокам которого расположены загончики с окнами-бойницами, торчат два не то сарая, не то сортира (типа "Эм-Жо"). На каждом из них сидит по бандерлогу. Внутри самого здания – настоящая малина, где прячется серьезная банда. Штурмовать все это надо, разумеется, ночью.

Слабое место в обороне противника – задняя, глухая стена здания. Не считая двоих хмырей на крыше, подходы к этой стене возложены на закопанные мины. Вот именно туда и стоит вести в обход ваших штурмовиков. Выбив "верхолазов", занимайте их место на крыше, и этим вы возьмете под контроль практически всю оборону противника. С крыши дома можно разглядеть сидящих на крышах сортиров солдат, особенно с помощью инфракрасных очков (у вас уже должен быть один комплект).

Вариантов безнаказанного истребления засевших в доме солдат – по меньшей мере три. Первый: взрываете заднюю стену дома, предварительно усадив перед ней "в партере" свою команду.

Вариант второй: самый опытный ваш штурмовик усаживается над входной дверью, а кто-то начинает обстреливать заднюю стену. Засевшие внутри враги разворачивают носы в ту сторону – и тогда ваш штурмовик сигает с крыши. Оказавшись в дверном проеме, можно дать хорошую очередь в упор, но лучше подкинуть гадам "морилку". На оставшиеся AP ваш герой просто забирается на крышу обратно. Как это ни странно, но мне удалось повторить такой трюк несколько раз. Тупы-ы-ые-е!

Третий вариант состоит в том, что ваши орлы, перебив "сортирную" команду, дают возможность забраться на крышу нужников другим наемникам. Вид на засевших внутри дома открывается прекрасный.

Попав в сектор, я усадил своих бойцов в засаде и кинул вперед два химических осветителя. Враги не сразу догадались, чего же я хочу, и пришлось позвать их выстрелом. Перебив самых любопытных, прибежавших на "зов", я выделил из группы двоих штурмовиков (Тень и мой автоматчик), выделил им два комплекта инфракрасных очков (второй я подобрал тут же) и отправил в обход к задней стенке дома. Так как у одного из этой пары был автомат с глушителем (Calico), то одного гада, подвернувшегося по пути, грохнули по-тихому. Вся суть моего плана заключалась в том, чтобы вести до крыши здания своих штурмовиков скрытно, не выдавая их присутствия, пока остальные вовсю лупят из своих пушек на севере.

Инфракрасные очки дали существенную фору, и пара штурмовиков добралась до вражеских тылов без ответной пальбы. Не подходя близко к задней, южной стене, удалось выбить двух верхолазов из бесшумного оружия, стреляя одиночными. Эти дурни, начиная ловить пули и не видя, откуда они прилетают, стали метаться по крыше. Calico M-960A – автоматик, конечно, слабенький, но бронебойные 9-мм пули свое дело сделали.

Затем, найдя безопасный "фарватер" между минами, два штурмовика заняли позицию на крыше. Подползая к ее краю, они начали метелить всю вооруженную публику внизу, на земле и на крышах сортиров. У моего автоматчика, помимо бесшумного Калико, был H&K 21, и враги дергались под градом пуль недолго. Затем я включил план №2: Мануэль, зашедший с тыла, пару раз бабахнул по задней стене из своего G3. Мой автоматчик спрыгнул в дверной проем и кинул в кучу врагов гранату с горчичным газом, после чего забрался снова на крышу. В стане противника началась откровенная паника, и бандерлоги заметались по комнате.

Но настоящий кошмар для них наступил тогда, когда на крышу самого северного нужника вскарабкался Рысь со своим "противотанковым ружьем". Он засекал мечущиеся фигурки через оптику и сносил им головы страшной пулей 50-го калибра. Это была бойня, по которой в Голливуде могли бы снять кровавый триллер.

Физически никто из моих людей не пострадал.

Сектор J12

Довольно лесистая местность, где вас будут поджидать человек двадцать. Брать стоит, разумеется, ночью. Способ зачистки примерно тот же, что и в секторах I9 и H10. У ваших бойцов теперь достаточно экипировки, и должно быть не очень сложно.



При должной осторожности, разумеется.

Сама зачистка сектора проходила почти стандартно: как только кто-то улавливал шум впереди, туда кидался химический осветитель. Появившиеся из мрака вражьи морды получали каждый по своей порции разного калибра. Выбегающие на освещенный пятачок не в меру любопытные типы тоже начинали работать пулеуловителями. В общем особых проблем не было.

Наступал рассвет, и я решил дождаться следующей ночи, чтобы идти дальше. Да и Тревер сможет дочинить то, что не успел в городе. На всякий пожарный, я разместил своих людей за деревьями на юго-востоке карты.

Приперлись... Какие-то три хмыря, вместо того, чтобы сидеть в каком-нибудь кабаке, шастают по зоне боевых действий. Патруль из себя изображают. Удивительно, но они "проявились" рядом с моим отрядом, а не вышли из-за границы экрана. Но все равно попали...

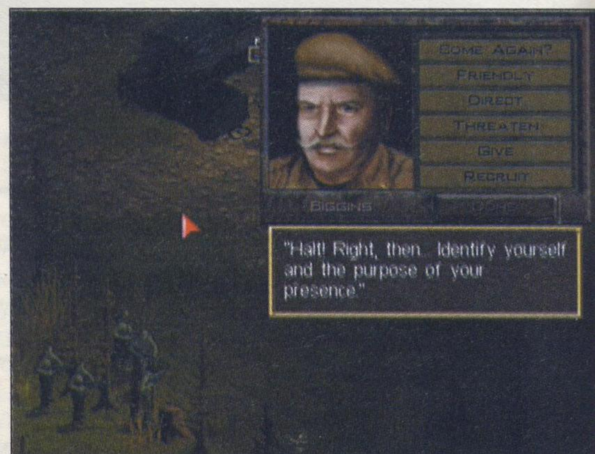
Сектор I12



Перекресток дорог: одна идет с востока на запад, другая – с севера на юг. Вокруг дорог – густой лес, в котором может прятаться довольно большой отряд противника. Что в общем-то он и делает. Трудно сказать, в какое время суток штурмовать этот сектор. Наверное, все же ночью. Здесь трудно рассчитывать на дальнозоркость ваших приборов ночного видения, так как зашли за дерево – и столкнулись с врагами нос к носу. Даже гранату толком не кинешь: обязательно в ветках запутается и отскочит в сторону. В общем, непросто.

Мои бойцы выскочили при входе в сектор сразу на двоих, и обмазываться камуфляжем пришлось по очереди, в режиме боя. Затем, перебив первую волну и зная, в какой местности оказался, я включил осторожность на максимум. Никакой бравады, никакого "урашапкамизакидаем". Заставлял своих людей долго сидеть в засадах, прислушиваясь к шорохам, и тратить химические осветители при первом же подозрении. После открытия огня сразу уходить в сторону или ложиться на землю. И такая тактика полностью себя оправдала. Никто из группы не был ранен.

Сектор I13



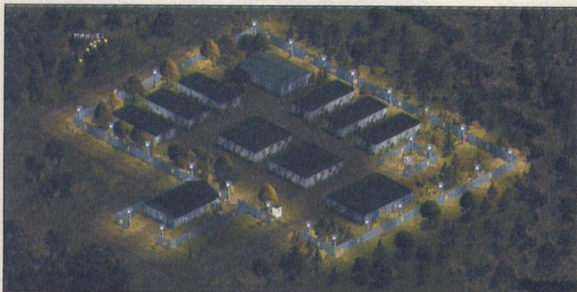
Заброшенная шахта. Здесь врагов не будет, если вы, конечно, их себе не сделаете. Это я о том типе, что стоит неподалеку от входа. Бравый дедуля держит палец на кнопке дистанционного детонатора и, если вы попытаетесь по-наглому полезть в шахту, то рванет так, что ошметки ваших людей раскидает по всему сектору. Лучше подрулить к служивому, предложить стаканчик, поговорить за жисть. А когда тот размякнет, взять и... нет, не прирезать – перевербовать. Полковник Биггинс вооружен T.A.R.21 и обладает навыками ночных операций и электроники. Меткость – что-то около 80.

Терпения обследовать все закутки заброшенной шахты у меня не было. Темно там, как... (нужное определение вставьте сами). По заброшенным штольням вы пройдете к выходу на поверхность в секторе J13, на фабрике. Но этот путь не самый лучший, так как вылезать из какого-то сарая придется почти в центре вражеской малины, где вам гарантированно надают по шее. Лучше прогуляться до фабрики по свежему воздуху и уничтожать там бандерлогов поэтапно, а не отбрыкиваться от всех сразу.

Послушав россказни старого вояки о его приключениях в Африке, я взял его в команду. В шахту я не полез

и лишь зашел в сектор западнее, чтобы навьючить Биггинса дополнительной амуницией и поставить на его автомат оптический прицел. На сем мое посещение этого сектора и завершилось.

Сектор J13



Фабрика, электростанция или что-то в этом роде. Если идти через шахту, то вы выйдете на поверхность в сарае на севере. Входная дверь заперта на замок, и если вы найдете способ ее открыть (отмычками или взрывчаткой), то окажетесь в гуще врагов. Саму дверь охраняет тип с FN-FAL, и спрашивать документы он не будет. Сразу переведет свой автомат на автоматический огонь и будет жать триггер до тех пор, пока вы его не грохните. А в это время сбегутся и другие хмыри. К тому же почему-то нельзя будет снова залезть в шахту. Просто нет лестницы (как попали в этот сарай – загадка). Так что лучше идти сюда по поверхности.

Помимо крупных строений в центре, с двух сторон находятся продолговатые постройки с какими-то механизмами внутри. За каждым окошком в них – по стрелку. Публики здесь хватает, и повозиться придется. У меня так получилось, что все три раза я брал этот сектор днем и об особенностях ночного захвата фабрики сказать ничего не могу. Разве только то, что проволочный забор, стоящий по всему периметру, хорошо освещен фонарями и там можно здорово "залететь". Так что, вероятно, я правильно делал, что воевал на фабрике днем. Будьте осторожны: за проволочным забором – мины.

Целью избиения охраны (32 человека) служит вон тот огромный вентилятор на востоке. Через него вам и надо проникнуть в подземный комплекс. Как вы понимаете, пока он крутится, ни один из ваших бойцов туда не полезет. Здесь есть какой-то хитроумно-извращенный способ для этого проникновения. Во время боя включится сирена, и вентилятор остановится на один ход. Не знаю, кому нужна такая сложность. Просто подложите взрывчатку после драки и не забивайте себе голову всякими глупостями.

В южном строении обитает местный механик, с которым можно поговорить и немного посочувствовать его рабскому положению. Но не более. Он расскажет, что заправляет всеми делами, связанными с ракетами, некий Моррис. Что ж, найдем – "поговорим".

Собирайте трофеи, выкидывайте миномет, если он у вас есть (больше он не понадобится), и готовьтесь лезть через разбитый вентилятор вниз, в подземный комплекс. Только имейте в виду, что обратно на поверхность вы сможете выбраться уже только выполнив финальное задание, уничтожив ракетные шахты. Так что готовьтесь переходить на "подножный корм". Запаситесь амуницией к своему оружию. Хотя один герой в известном фильме утверждал: "Говорила мне мама – не лазай по колодцам", – однако, несмотря на совет "мамы", лезть в подземелье вам все же придется.



Из-за того, что пришлось прогуляться за экипировкой для Биггинса, к фабрике мой отряд уже из семи человек вышел, когда занималась заря. Быстро подготовившись (стелс, камуфляж), я направил парней к проволочному забору, но не выходя из кустарника на дорогу. Таскать с собой специальные ножницы ради этого случая я счел ненужной роскошью и просто кинул к забору мини-гранату. Подождав немного, хлопнул двух прибежавших на шум охранников и полез дальше, так как остальная братия вылезать из своих засад не хотела. Только вперед, как и положено в таких случаях, вывел своего сапера, Трервера. Он хорошо высматривает закопанные сюрпризы и при надобности умеет их обезвреживать. Поставив синие флажки на маршруте проникновения, отошел в сторону, дав дорогу моим штурмовикам. Тень успел вскарабкаться на крышу западной постройки, когда бандерлогам надоело сидеть в нычках и они изобразили что-то вроде контратаки. М-да...

Затем я послал вперед Тень, вооруженного модернизированным М-14 со всеми прицелами. Этот профессионал был просто в ударе и зачистил полфабрики практически в одиночку. Только однажды Тревер, успев забраться на крышу, помог добить паразита на крыше центрального строения, стреляя по наводке. Засевшие в прямоугольных строениях за окошками, лопухи ликвидировались уже по стандартной схеме: мой штурмовик сваливался на них с крыши, давал очередь в голову и снова взлетал наверх. Когда я заметил, что патроны к М-14 Тени стали подходить к концу, дал Кайлу Симмонсу перекурить и запустил добивать остальную банду своего автоматчика, вооруженного H&K 21. Благодаря тому, что этот мой боец был экспертом по автоматическому оружию, все пять 7,62-мм пули влетали точно в тушку врага, даже на весьма приличном расстоянии. Второй очереди, как правило, уже не требовалось.

Еще у меня был миномет с двумя зарядами, который я нашел два сектора назад. Так как это был последний сектор на открытом пространстве, я щедро угостил двоих кемперов миной, вынеся заодно и дверь в одном из продолговатых строений на севере. Второй миной разнес вентилятор. Никто из моих людей ранен не был.

Собрав трофеи и включив режим стелс, моя команда полезла вниз.

Подземный комплекс

Сектор J14-1

Действуя в подземном комплексе, возьмите себе за правило идти в соседний сектор, занятый врагами, предварительно включив режим

стелс. В этом случае появление команды наемников останется незамеченным и вы сможете навязать противнику собственную волю, а не отражать атаку во время передислокации. В подземелье будут короткие, ожесточенные схватки на близком расстоянии, и здесь выдвигайте вперед ваших штурмовиков, вооруженных автоматическим оружием. Если в вашей команде есть люди, обладающие навыком автоматической стрельбы, то они главные кандидаты в этот передовой отряд. Огонь ведите очередями.

В первом секторе будет не очень людно, и вам стоит быть осторожным только на первом повороте налево. Там, в небольшой нише, стоят два типа. Когда начнете их валить, из двери напротив попрут еще хмыри, и их должны "ловить" другие ваши наемники.

Парней, которые имели несчастье оказаться в этом секторе, сделали два моих штурмовика – Тень с M14 и мой автоматчик с H&K21. Кайл Симмонс, завернув за угол, грохнул тех двоих в нише двумя очередями в голову, а выскочившего из дверей вооруженного дядьку разделал второй штурмовик из тяжелого немецкого пулемета. Машинка патроны кушает, конечно, со страшной скоростью, но после такой очереди ответной пальбы уже не бывает.

Я не успел засечь, сколько врагов погибло в этом секторе. Уж больно быстро они кончились...

Сектор K14-1

Чем дальше в лес, тем больше дров. Здесь врагов будет больше, и разделятся они на две группы: команду любопытных и команду хитрых. Первая попрет на ваших наемников сразу после начала стрельбы, и здесь лучше устроить засаду за углом, чтобы гады выскакивали на ваших людей, повернутые к ним боком. Вторая группа будет прятаться за первым левым поворотом, чуть в глубине, где полно ниш. Выползайте из-за угла вдоль задней стенки и закидывайте к засевшим мухоморам 40-мм гранаты. Лучше со слезоточивым газом. Тогда они начнут метаться, выбегать из своих укрытий и попадать под прицельный огонь.

В конце вас ожидает запертая дверь. Если проблема с отмычками, то здесь где-то валяется ПТГ.

Первого врага Тень разглядел за углом наискосок. Срезав его очередью, он тут же отступил к остальным. Выскакивающих из-за угла любопытных идиотов мои наемники клали по очереди, чтобы расход патронов у всех был равномерным. Убитые солдаты весьма аккуратно складывали ненужное им теперь вооружение в одну кучу.

Перед левым поворотом я притормознул своих орлов и усадил их в линию так, чтобы до поворота была всего одна клетка. Затем вдоль дальней стенки выполз Мануэль с M79, весь обвешанный 40-мм гранатами разных мастей. Он даже разглядел впереди двоих бандерлогов. Первой улетела парализующая граната. Затем туда же весело запрыгала осколочная, а третья выпустила слезоточивый газ. Когда место вражеской засады почти полностью окуталось сизым дымом и стал раздаваться жуткий вой и стук падающих тел, из-за угла тихо выскользнули мои штурмовики и добили остальных. Почти контрольными выстрелами.

Дверь в конце сектора влегкую открыл отмычками Тревер.



Сектор K15-1

Попав сюда, вы не сможете вернуться в предыдущий сектор. Такой вот сценарий. Просто отсутствует лестница, по которой вы сюда попали. Перед вами сразу предстанут двое врагов. Если хотите взять остальных врасплох, завалите этих тихо. В этом секторе будет два зала, чередующихся коридорами. В каждом зале – довольно большая тусовка "краснорубашечников", поэтому готовьте оружие массового поражения или сажайте людей кучей перед тем, как открыть довольно широкую дверь.



В последнем зале нажмите кнопки на стене, чтобы открыть двери в маленькие комнатушки, где тоже нужно нажать по кнопке. Проход дальше – через северную каморку.

Еще здесь валяются два компонента для сборки детектора, показывающего на карте врагов. Это устройство жрет батарейки довольно быстро, но если хотите, то можно эту штучку заиметь.

Еще один вход без выхода. В той же комнате, где оказались мои наемники, стоят два несчастных индивидуума, которых от страха прихватил столбняк. Нет чтобы сразу сдать оружие и положить руки на затылок. Так нет же, из своих P90 целятся. В предыдущем секторе мой автоматчик прихватил игрушку – Микро Узи. Приделал к этой штучке сохраненный от Calico глушитель – и... никто ничего не услышал. После этого глушитель перекочевал на трофейный FN P90, а Микро Узи пришлось выкинуть.

Затем я выдвинул своих людей к довольно большой двери и, усадив всю свою банду в "партере", послал Тень ее открыть. Четыре бандерлога сразу. Ход был за мной – и четырех охранников не стало. На шум выстрелов из противоположной двери, в конце коридора, стали выскакивать новые мишени. Уложив двоих, я не стал рисковать и просто закрыл дверь. Когда топот за ней стал отчетливым, открыл ее вновь. Таким вот нехитрым образом еще двое солдат склеили ласты, почти не мучаясь.

За следующей дверью, в небольшом зале с массивными воротами, было человек пять, но четверо из них сидели кучкой, а у Мануэля был в рюкзаке ПТГ... Отдельно сидящего товарища грохнул очередью Тень.

Зайдя в последний зал, Тень напоролся на троих и поступил довольно просто: подкинул им гранату с горчичным газом, после чего благополучно удрал, успев закрыть за собой дверь. Поохали, поохали, да и стукнулись лбами об пол.

Сидящих в маленьких комнатушках по обеим сторонам зала пришлось обмануть. Кто-то из наемников несколько раз бабахнул в той стороне, куда мне нужно было развернуть засевшего кемпера, после чего Тень взял его "тепленьким".

Сектор K15



Здесь вы снова выбираетесь на поверхность и оказываетесь внутри довольно большого строения. Фактически это комплекс по запуску ракет. Вы даже сможете увидеть четыре "сигары", торчащие из шахт. Все, что вам надо сделать, – это нажать рубильник в южном зале, который откроет массивные ворота в подвале, чтобы ваша команда смогла пройти дальше. Выйти на солнышко из этого строения и врукопашную подложить взрывчатку к боеголовкам, увы, нельзя. Впрочем, это было бы половинчатое решение, а нам нужно уничтожить весь комплекс. Так что идем, следуя "ненавязчивой" линии разработчиков.

Что тут сказать? Почти стандартная тактика для штурма разного рода помещений. Все – только в режиме стелс и пригнувшись. Дверь открывает ваш самый опытный штурмовик, за спиной у которого сидит огневая поддержка. После убийственного залпа дверь снова закрывается.

Самый трудный момент – штурм южного зала, где за столами спрятались довольно крутые ребята, умеющие перехватывать ход. Закидывайте все пространство около тех зеленых столов парализующими и химическими гранатами.

После того, как нажмете рубильник в том зале, надо снова двигать в подвал, так как теперь большая дверь открылась.

Первую половину "населения" базы удалось выбить тихо, используя бесшумное оружие (VAL'ы и FN P90 с глушителями). Полностью оправдала себя тактика с открыванием и закрыванием дверей. Усаживаю команду перед дверью, посадив на клетке прямо перед ней Тень. Он открывает створку и говорит застывшим в шоке бандерлогам: "Surprise!". Тихо пшикают VAL'ы, добивает кого надо бесшумная очередь из P90, и Тень снова закрывает дверь (оставляйте 5 AP на эту процедуру).

Когда за дверью накапливается еще одна группа клиентов (улавливаем шум), дверь снова открывается. В месте развилки я, ожидая, что дальше по коридору моих людей наверняка ждут, повел штурмовую группу в обход, по внутреннему дворику с тиром. Расчет себя оправдал, и засевшие за углом хитрецы получили очередь в спину и гранату с горчичным газом через окошко. Если бы они, презрев ранения и риск, ломанулись в контратаку, то у моих бойцов были бы проблемы. Но, понадеявшись на перехват хода. они так и остались сидеть в засадах, только развернувшись в сторону внезапной атаки. Но тягаться с двумя штурмовиками 9-го уровня они так и не смогли. К тому же им в тыл зашла по коридору основная группа.

Перед штурмом южного зала я решил не рисковать и подложил к двери взрывчатку. После того, как взрыв вынес дверь и часть стены, один из бандерлогов сумел перехватить ход и несколько раз пальнул в моих людей. Кого-то даже зацепил, но не сильно. В ответ полетели гранаты, начиная с парализующей и кончая горчичными. Тех, кто начал, кашляя, выползать из-за стола, добивала новая серия гранат, так как стрельба через дым малоэффективна. Не успевая уползти из ядовитого облака, солдаты отдавали концы. Остальных добили штурмовики.

Нажав рубильник и собрав необходимую амуницию, мои люди снова полезли в подвал.

Сектор K15-1

Вам надо опять пройти этот сектор транзитом, чтобы попасть на лестницу за открытой теперь массивной дверью. Если решите сделать паузу для ремонта и лечения, то расположите своих бойцов в центральном зале так, чтобы они держали на мушке проход к лестнице. Если гора не идет к Магомету, то Магомет идет к горе; в смысле – припрется человек пять.

Лечить мне никого не надо было, но вот подремонтировать кое-что из экипировки не помешало бы. Заняв центральный зал и усадив людей по его стенам, я перешел в стратегический экран. Таскать с собой набор инструментов смысла особого не было, потому что красный ящичек валялся практически в каждом секторе. Тревер принялся за работу, и я пустил время.

Как я и ожидал, они пришли. Пять солдат стояли в проходе и целились из разнокалиберного оружия. К их большому сожалению, удрать обратно по лестнице на второй подземный уровень, откуда они выползли, не было никакой возможности, и грянул убийственный залп.

Перед тем, как лезть еще ниже в подземелье, мои бойцы немного взбодрились этим расстрелом, что было весьма кстати. Еще эти пятеро принесли очень нужные мне натовские 7.62-мм патроны, за что им отдельное спасибо.

Сектор K15-2



Игрушки кончились, началась настоящая война. Сектор очень сложный, и для отъявленных мазохистов, рискнувших к максимальному уровню сложности добавить еще и режим Iron Man, начинается настоящая "русская рулетка".

Из того небольшого зала ведут два рукава коридоров, заканчивающихся дверьми. А вот за ними... За ними будет довольно просторный склад с взрывчатыми веществами, по всей задней стенке которого идет проход, закрытый с внешней стороны окнами-бойницами, за которыми весьма равномерно рассажены стрелки в засаде. Склад весьма темный, и разглядеть этих хмырей в темноте довольно трудно. Но они, в свою очередь, прекрасно видят весь зал. Любое неосторожное перемещение карается пулей. Любой неосторожный выстрел карается пулей. Любой неосторожное выглядывание карается пулей. Вот такая вот ситуация.

Попасть в тыл врагам можно с двух противоположных сторон. Естественно, все подходы простреливаются. Если вы пришли в этот сектор тихо, в режиме стелс, то у вас есть некая фора для атаки. Я не знаю, через какую дверь лучше всего пролезать. У меня почему-то всегда выходило проникновение через юго-западную.

Рассаживайте бойцов перед дверью и открывайте ее. Помимо тех, кто находится за задней стенкой, парочка солдат будет торчать и на открытом месте. И все же, если вы сумели разглядеть кого-то в засаде за

окнами, начинайте отстрел именно с них. Те, что болтаются на открытом месте, никуда от вас не денутся. Затем попробуйте продвинуться к небольшой стенке за дверью, которая сможет укрыть часть бойцов от большинства невидимых оппонентов. Только делайте это лучше ползком.

Есть смысл забрасывать 40-мм гранаты в промежутки чередующихся стен, за желтое заграждение. Кого-нибудь да зацепит. Взрыв к тому же откинет врага, и он потом будет вынужден приподняться, меняя позицию. Тогда есть шанс его разглядеть и взять на мушку.

Те огромные чаны с чем-то светящимся внутри могут быть взорваны, наравне с бочками и огромными бомбами. Если они мешают, то просто стреляйте в них.

Первая тактическая задача – проникнуть за ограждение. Изыщите способ завести туда команду штурмовиков. Тогда дело пойдет легче, и вы, по крайней мере, сравняете шансы.

На южном углу этой задней стенки есть два переключателя. Они отпирают двери дальше, на юг (нащупайте их на темной стенке). Если не хотите вырезать весь сектор, то можно, перебив одну сторону, проникнуть дальше на юг. Там, перед выходом с карты, находятся четыре шкафчика с амуницией.

Здесь пришлось повозиться. Основная группа направилась к юго-западной двери, хотя двоих я оставил охранять тыл, чтобы перехватывать тех солдат, которые захотят контратаковать через юго-восточную дверь.

Набрав побольше воздуха, Тень открыл дверь. Сразу обозначились четверо, причем двое стояли за окнами позади. Таиться уже не было никакой нужды, и наемники открыли огонь, что называется, на поражение. Первый хмырь словил башкой пулю 50-го калибра от Рыси. Добавки уже не потребовал. Второго очередью снял мой автоматчик. Еще двоих видел только Тень, но ему надо было оставить 5AP на закрывание двери, и на пол рухнул только один.

Теперь начиналось самое сложное. Вторжение моей команды уже не было тайной, и бандерлоги заняли места в засадах. Осторожно открыв дверь снова, Тень ползком выдвинулся к стенке с окошком, рядом с дверью. Никто не бабахнул, и туда же я подвел автоматчика и одного снайпера. Применив трюк для относительно безопасного подъема в режим "сидя", сумел разглядеть через окошко еще одного гада. Хотя прицельный выстрел в голову того не уложил, я не стал рисковать и снова положил бойца. Серьезно раненый в голову солдат стал заполнять низкие своды своим жалостным оханьем. Пришлось снова приподняться и добить "инвалида", чтобы не действовал на нервы своими стонами.



Затем я взорвал чан слева, чтобы он не загораживал путь в "застенки" с засевшими бандерлогами, и это дало возможность кинуть туда гранату со слезоточивым газом. Далее один из моих людей стрельнул парализующей гранатой в дальний угол, за ограждение, и, когда там кто-то охнул и отлетел от окошка, мой штурмовик сделал бросок и почти успел незаметно нырнуть за стенку. Очухавшийся после взрыва солдат дал очередь из какого-то пистолета-пулемета. Правда, после действия парализующей гранаты он был немного косым, и лишь одна пуля слегка задела штурмовика. Впрочем, было уже поздно, и мой боец зашел за стену.

Теперь дело пошло легче, и "падеж крупного двуногого скота" пошел более быстрыми темпами. В конце концов группа штурмовиков, пройдя за стенкой по всему периметру, зачистила всех остальных.

Сектор L15-2



Здесь не будет такой подставы, как в предыдущем секторе, и вам потребуется только отменная реакция, чтобы, открыв дверь, перехватить ход. Бандерлоги раскиданы по комнатам и коридорам, и здесь очень может помочь бесшумное оружие, чтобы выкашивать врагов, застигнутых врасплох. Самый сложный момент – несколько человек в центральной комнате (ищите ключ от двери), которые могут перехватить ход. Еще не всегда быстро поймешь, где на темной, обращенной к вам стене находится дверь. Поэтому активней водите курсором, чтобы обнаруживать новые пути и новые помещения. Только в первом зале – три двери, так что не пропустите.

Здесь все было гораздо легче, чем в предыдущем подземном укрепрайоне, и зачистка прошла без особых проблем. Ответной стрельбы, к примеру, не было вообще. Очень забавная ситуация получилась при штурме центральной комнаты. Открыв дверь ключом, мои люди увидели нескольких солдат. Перед тем, как закрыть дверь, в комнату полетели две гранаты с горчичным газом (в этот же ход удалось завалить двоих). Кто-то, понюхав "морилки", охнул, и за вновь закрытой дверью раздалось суетливое перемещение попавших в "газовую камеру" бедолаг. Когда горчичный газ распространился на максимальную площадь, не заполненным ядовитым желтым дымом остался только небольшой пятачок перед дверью. Когда Тень ее снова открыл, то увидел приютившихся на этом пятачке оставшихся врагов, которые прятались от смертельного газа. Убийственный залп – и мои люди облегченно вздохнули. Сектор чист.

Сектор L15-3

Последняя карта и последние враги, включая Морриса, командира всей этой братии. Здесь есть несколько ловушек и "дорога смерти" в конце. Начнем по порядку. За первым поворотом направо будут прятаться враги. Как только ваши люди подойдут к этому повороту, прямо напротив, открыв



дверь, выскочит хмырь. Когда разберетесь со всей этой бандой, то включится сирена, и дверь в комнату с ящиками, из которой выскочила ваша первая жертва, закроется, а в саму комнату будет пущен слезоточивый газ. Если ваш человек оказался запертым там, просто нажмите кнопку на стене, чтобы выйти. Если вы не исхитрились завести туда своего бойца, то, скорее всего, придется выносить дверь динамитом. Отмычки, по крайней мере, ее не берут. Возможно, у кого-то из солдат можно "одолжить" ключ от этой двери, но лучше просто успеть завести в комнату бойца в противогазе.

Дальше. Следующий коридор имеет еще одну ловушку. Когда вы грохнете типа в дальней комнате, включится сирена и весь коридор наполнится горчичным газом. Так что не заводите сюда основную банду, чтобы не "сажать" без надобности противогазы. Затем, подобрав на убитом ключ, готовьте засаду.

Расклад здесь следующий: за запертой дверью находится большой зал, в котором стоят бильярдные столы и по трем сторонам которого расположены маленькие кельи охраны. Сразу за дверью, по бокам сидят два бандерлога (уж простите меня за этот столь часто употребляемый "термин", но, пожалуй, это лучшее определение для этой публики), которые совсем мышей не ловят. Но вот их гибель включит сирену, и со всех сторон, открыв двери, попрет целая толпа.

Рецепт: сажаете всю свою банду в коридоре, за углом, а для ликвидации двоих охранников посылаете своего опытного штурмовика. Когда те будут уже "далеко", быстро уводите бойца назад, к основным силам. Теперь вам лишь осталось подождать, когда солдаты ломанутся по коридору, чтобы валить их по мере поступления.

Миновав самозакрывающийся шлюз и грохнув по пути еще двоих, готовьтесь к самому сложному аттракциону этого подземного Диснейлэнда. За следующей дверью будет "дорога смерти". Если обходиться без патетики, то это довольно узенький коридорчик, хорошо освещенный и густо заминированный; его стены занимает ряд окон, за которыми... ну вы понимаете. Момент истины здесь – открывание двери. Если сразу после этой процедуры ваш человек не поймал пулю, то поступать надо так, как действует спецназ при штурме помещений. Не стойте в дверях, а сразу же заталкивайте народ вперед. "Go! Go! Go!" Чем больше ваших людей успеет набиться в южную часть коридора, тем больше у вас шансов разглядеть стоящих за окнами стрелков и перехватить ход. А здесь уж как повезет.

Жмите рубильники, постарайтесь не подлететь на минах и идите вперед, к финальной разборке.

Коридор повернет налево, и за дверью ваших людей будет ждать бой с Моррисом. Если вы полезете открывать дверь, то он стопроцентно перехватит ход, и у ваших людей будут проблемы. Главарь вооружен винтовкой Баррета и гранатами с горчичным газом. Действовать в первый ход он, скорее всего, будет следующим образом: если на ком-то из ваших наемников не надет противогаз, то Моррис кинет газовую гранату и отбежит за угол. Если вся команда сидит в "намордниках" – достанет M82. Не надо выгадывать, что менее болезненно. Как всегда, из двух вариантов лучшим оказывается третий. Кто сказал, что дверь можно открывать только руками?

Помимо Морриса, в комнате будет и еще один хмырь, так что не спешите. На трупе главаря вы найдете листок с инструкцией по наведению ракет. Если его подберет кто-то из нанятых людей, то ваш персонаж будет клянчить эту бумажку до тех пор, пока не получит. Вам останется только нажать выключатель на пульте, чтобы посмотреть финальный ролик и узнать, что ваши наемники думают о завершенной операции.

Все прошло относительно гладко и по тому сценарию, который я описал выше. Раскидывая первых врагов, я во время боя послал бегом в комнату с ящиками Текса, пока дверь туда была открыта.

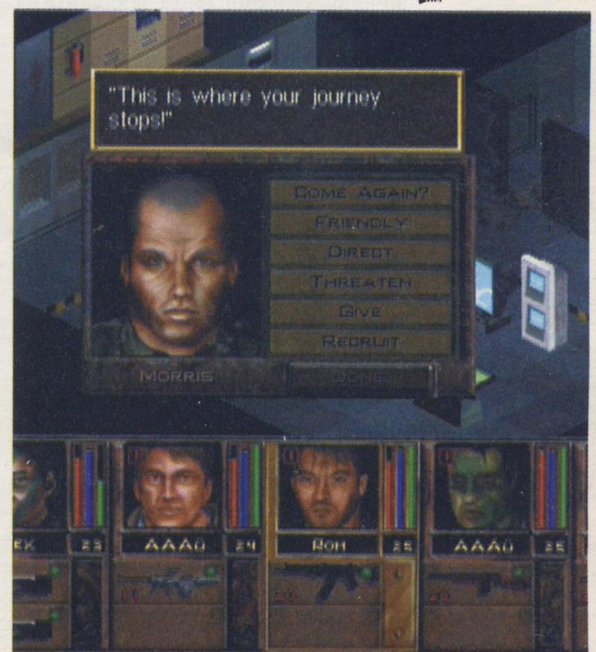
В "бильярдную" я не стал соваться всей группой и послал вперед Тень, который в два захода грохнул часовых по бокам. После этого он бегом чесанул назад и занял свое место в засадном клине. Я посадил своих бойцов за углами идущего в "бильярдную" коридора, но несколько под углом, стараясь размещать бойцов на одной линии, чтобы выскочивших хмырей смогли одновременно уничтожать трое наемников. На одной стороне – четверо, на другой – трое (см. скриншот).

Самым сложным делом была потасовка в коридоре, названным мной "дорогой смерти". Мне повезло, и открывание двери никто не заметил. Воспользовавшись этим, я немедленно стал заталкивать в коридор своих наемников. Причем вслед за Тенью пошел Рысь со своим огромным ружьем. И это было правильно, потому что бандерлоги стали показываться за окнами чуть поодаль, и целиться можно было только в голову. Так как дистанцию ведения огня можно было назвать средней, то автоматический огонь мог быть не очень результативным. Необходимо было снимать врагов за один-два выстрела, и 50-й калибр M82 подходил для этого лучше всего. Один выстрел – один труп. Ну а тех, кто прятался за окнами совсем рядом, снял мой автоматчик, подобравшись к позиции ползком. "Вынужденно" приподнявшись, он закатал по очереди из H&K21 в репу двоим "кемперам".

В последнюю дверь я соваться, разумеется, не стал и усадил всю свою команду в коридорчике чуть поодаль. Биггинс приподнялся и навел на дверь ПТГ.

Похоже, Моррис, заинтересованный шумом в коридоре, слишком близко подошел к двери. Граната из противотанкового гранатомета вырвала дверь с мясом, разрушила часть стены и бросила главаря на пол. Ход достался моей команде, а Моррису оставалось только лежать на спине, раскинув руки, и что-то бормотать. Его угрозы прервал Рысь, аккуратно вогнав в тушку главного злодея две пули 50-го калибра. Тот не умер сразу, и последнюю точку я доверил поставить Мануэлю. Тщательно прицелившись, он плавно нажал триггер своего VAL – и Морриса не стало. Выскочивший из-за угла последний солдат схлопотал очередь из H&K21. Все было кончено.

P.S. Мне кажется, что это уже законченное дело не последнее для наших наемников в Арулько. Что-то непонятное произошло с Мигелем.... Хотя, может, я и ошибаюсь. Время покажет.



АКАДЕМИЯ ГЕНЕРАЛЬНОГО ШТАБА

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ СТРАТЕГА

Это последняя статья, посвященная описанию рас Starcraft'а. Конечно, мы сумели охватить лишь какую-то малую часть всех стратегий, приемов, тактических хитростей и различных "финтов ушами". Тем не менее, мы уверены, что все самые "вкусные" и занимательные вещи вы освоите уже непосредственно на полях сражений в различных игровых клубах и в Интернете. Как раз этому (настройкам Starcraft для игры в Интернете) будет посвящен наш следующий разговор.

Amicus humani generis

Секреты Старкрафт: Курс сетевого бойца

Занятие четвертое: Протоссы

Итак, мы с вами наконец-то дошли и до расы Протоссов. Прежде чем переходить к описанию их разнообразных и очень многочисленных тактик, я хотел бы сказать пару слов о Протоссах вообще.

Баланс игры построен таким образом, что Протоссы занимают нишу сильной, но медлительной и чрезвычайно дорогой расы. Давайте, для пущей наглядности, сравним первые боевые юниты всех трех сторон. У Терранов первыми появляются пехотинцы, единственный плюс которых – универсальность (они могут стрелять как по земле, так и по воздуху). У Зергов – "собачки", сильные только своей численностью (35 хитпоинтов для полноценного боевого юнита явно недостаточно). Протоссы уже через две минуты от начала партии могут производить Зилотов, с которым справляются только огнеметчики землян или же очень большое количество "собачек". Таким образом, Протоссы при правильном ведении боя могут атаковать противника и мешать ему развиваться уже с первых минут игры.

Всегда помните – в первые минуты игры Протосс ЗАМЕТНО СИЛЬНЕЕ своих противников. Отправив на базу врага-Террана 5-6 Зилотов, вы можете затерроризировать своего оппонента до судорог в конечностях и нервной икоты. Результат обычно одинаков: противник судорожно строит оборону ("санкены+линги" или бункеры+марины) и проигрывает вам в развитии. Единственная трудность – для того, чтобы реализовать свое преимущество, вам необходимо быть буквально всюду: на своей базе контролировать развитие и постройку новых бараков, а на базе противника вести в бой храбрых Зилотов. Попробуйте, раза с десятого все должно получиться. Кстати, Зилоты теряют свою актуальность с появлением у Террана огнеметчиков и медиков, а у Зерга – Гидролисков с большим количеством "собачек" (Гидры расстреливают пехоту издалека, а Зерлинги не дают Зилотам до них добраться). Держите нос по ветру, после появления у противника этих юнитов вам надо переходить на комбинацию Зилот+Драгун (опытные игроки обычно сразу переходят на Зилот+Драгун+Ривер).

Войска Протоссов стоят дорого, а если учесть еще и скрытую цену первых юнитов (для того чтобы построить Зилота, вам нужно сначала возвести Gateway плюс ваш рабочий пропускает одну "ходку" к минералам – таким образом, первый Зилот стоит не 100 минералов, а 250-260), то получается, что в начале партии вы не сможете позволить себе большую армию и придется действовать всего несколькими юнитами. О том, как же выходят игроки из этой ситуации, я расскажу чуть позже, а сейчас несколько слов о финансах. Одна из основных ошибок неопытных игроков – наличие "свободных" денежных средств. Деньги можно копить только по очень важной причине, например, если у вас уже готовы три Старпорта и, как только достроится Маяк Флота, вы закажете три Карриера. Во всех остальных игровых ситуациях иметь больше 100-200 минералов на счету противопоказано для здоровья. Так что тратьте, тратьте и еще раз тратьте – лучше поставить лишнюю фотонку и сделать лишних 5-7 Зилотов,

▼ Запираем противника на его же базе



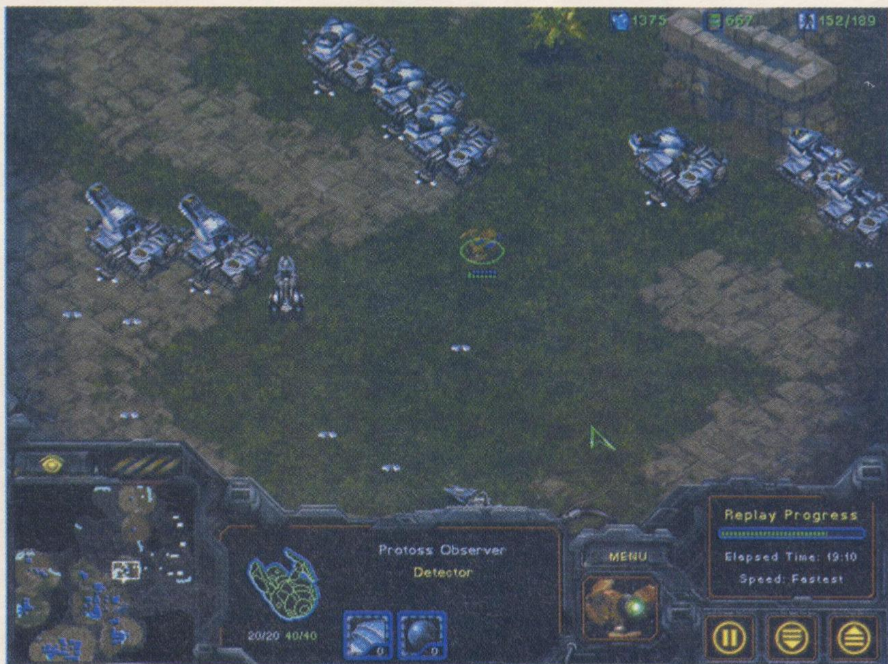
ваши деньги не будут лежать мертвым грузом, а будут носиться по карте и сносить противника. И еще - никогда не заказывайте много войск в Бараках "в очередь". Пока делается ваш первый Зилот, его 100 минералов окупаются, а вот 400 минералов, уже уплаченных за других Зилотов, пропадают зря. На эти деньги лучше построить рядом еще Гэтэвей и заказать там еще одного Зилота.

Перво-наперво...

Вот основная тактика "дебюта" Протосса (возьмем для ясности на вооружение этот шахматный термин) на двухуровневых картах вроде Lost Temple. Вначале делается лимит рабочих (9 штук), последний устанавливает Pylon и после него Gateway. В Gateway заказывается Зилот, а очередной рабочий (их Протоссу придется делать нонстоп на протяжении доброй половины партии, чтобы обеспечить себе экономически благоприятные условия) делает Pylon на входе базы (около наклонного пандуса, называемого "рампой"). Двух первых Зилотов нужно держать именно там: если Зерг прибежит и попытается атаковать вашу базу с помощью Зерлингов, 2 железобетонных пехотинца Протоссов без труда сдержат на "рампе" до 12 "собачек". Фокус в том, чтобы не дать противнику окружить ваши юниты многочисленным зерговским отродьем – на рампе на одного Зилота приходится одна-две "собачки" и в этом случае перевес будет явно в вашу сторону. Вообще, в первые несколько минут игры Протоссу достаточно 4 Зилотов, 1 Драгуна и 1 Фотонная Пушка для обороны. Все остальные ресурсы должны быть направлены на стремительное раскручивание экономики. Итак, после рождения 2 Зилотов вам надо заложить Cybernetics Core и после ее транспортировки с волшебной планеты Аюр произвести на свет Драгуна. После этого 2 Зилота и 1 Драгун отправляются в путь – на базу противника. У врагов к этому времени тоже не будет большой армии и ваших сил вполне хватит, чтобы если и не уничтожить, то хотя бы временно изолировать оппонента на его базе. Основную роль играет Драгун как мощный стрелковый юнит, Зилот должны ему только помогать, отгоняя назойливых "собачек" или настырных террановских пехотинцев.

Раш

Протоссы, как ни странно, умеют неплохо рашить. Для этого вам надо с самого начала игры довести количество рабочих до 7, потом заложить Пилон и ждать, пока накопится 150 минералов. Затем, когда наберутся необходимые ресурсы, следует запустить к строительству 2 Gateway'я и, когда они построятся, заказать четырех Зилотов. К этому моменту надо уже знать, где находится противник и что он делает (на разведку лучше всего направлять 5-го или 6-го раба). Если ваш оппонент ушел в развитие и сэкономил на обороне, четырех Зилотов вполне хватит для полного и окончательного сноса базы.



▲ **Мленький незаметный Observer может доставить большие проблемы неприятелю, показав вам все хитросплетения его обороны**

Кстати, вариант раша целым отрядом Зилотов, который с завидным постоянством практикует компьютерный оппонент, делается элементарно. Строятся 2 Gateway, 3 Pylon (естественно, не сразу, а по мере необходимости) и производится до упора Зилотов. Рабочих в этом случае должно быть 9-10 штук, газа нет вообще.

Варианты развития

Вообще-то, о Протоссах писать сложнее всего именно из-за обилия всевозможных путей развития и стилей игры. Кстати, именно поэтому хороший Протосс и является самым опасным противником: никогда не знаешь, что он может привести к твоей базе через пару минут. Это может быть и высадка Риверов (очень мощная штука!) к рабочим, и налет Корсаров, и просто тупая атака пачкой Драгунов. Поэтому помните, что разведку надо вести постоянно и всеми доступными способами пробираться на базу противника. Но еще важнее в случае с противником-Протоссом контролировать все месторождения минералов на карте. Протоссу для развития и подготовки наступления нужно ОЧЕНЬ МНОГО РЕСУРСОВ (12 Зилотов и 12 Драгунов это уже 2700 минералов и 300 газа, а если учесть еще и цену "бараков", то получается почти астрономическая сумма), если на каком-то этапе вы уничтожите его войска и он истощит казну, не захватив новые поля минералов, – дело в шляпе!

Воздушный бой

Один из вариантов игры за Протосса - быстрое развитие воздушных сил, причем остальных войск у такого игрока весьма мало и они играют в основном вспомогательную (или охранную) роль. Тактика опасна тем, что первые минут десять приходится провести в глухой обороне, но зато потом Протосс "вылетает" с базы "на Батонах" и начинает буквально крушить все подряд... Правда, использование такого приема против сильного соперника ни к чему хорошему не приведет – за счет развитой экономики и большого притока ресурсов он сможет собрать солидную армию и оказать вам достойный отпор. 20-30 Гидролисков или 12-15 Голиафов с апгрейдом на Haron Busters могут успешно отразить атаку даже 12 "Батонов" (конечно, при условии, что рядом нет Арбитра, который делает союзные юниты невидимыми). Так что подумайте хорошенько, прежде чем пускаться в развитие сразу на Carrier'ы.

Обратите внимание, что в таком случае использовать Carrier'ы лучше всего при непосредственной поддержке Корсаров. Роли должны распределяться следующим образом: Корсары берут на себя все воздушные цели (если таковых нет, они могут перекрывать ПВО противника спеллом web или на досуге гонять зерговских Оверлордов), а основная группа Carrier'ов занимается уничтожением наземных сил. Атаковать "Батонами" лучше со стороны воды или возвышенности, чтобы всегда иметь возможность отступления в случае контратаки противника. Опасаться вам стоит больших скоплений вражеских Драгунов, апгрейженных на дальность стрельбы Голиафов (их легко распознать по своеобразному голубому шлейфу, который оставляют ракеты Haron Busters) и, конечно, крупных отрядов Гидролисков.

На более позднем этапе сражения к основной атакующей группе должны присоединиться Арбитр и Обзервер. На "пачку" (12 штук) Carrier'ов лучше



▲ Ion Storm - незаменимое средство против крупных скоплений врага

(с запасом) иметь 3 Арбитра, потому как они первыми становятся мишенью для противника и "текучесть кадров" среди юнитов этого типа весьма велика. Двух Судей пристегните непосредственно к двум Carrier'ам, третьего – к одному из своих собратьев- Арбитров. Так же поступайте и с Обзерверами, коих необходимо иметь не менее 3-4 штук в районе боевых действий. Такие предосторожности не окажутся лишними, если, кроме вас, на карте есть еще Протоссы, которые развиваются в направлении сильной воздушной армии.

Все дело в том, что, если, не дай Бог, сталкиваются два "под завязку отожранных" воздушных отряда этой расы, начинается суровая затяжная баталия, в которой выигрывает обычно тот, у кого больше апгрейды и есть лишние Арбитры.

Естественно, нельзя забывать про усовершенствование брони и оружия воздушных судов в Cybernetics Core и энергощита в Forge. Последний апгрейд, несмотря на свою безумную дороговизну, очень важен, так как броня у Протоссов, к сожалению, не восстанавливается, чего не скажешь об энергощитах. Кстати, всегда стройте на базе несколько Shield Battery для своевременного "подкармливания" потрепанных войск энергией и активно практикуйте тактику "hit & run", то есть "нагадил – убеги".

Очень хорошие результаты дают массированные удары отрядами Корсаров и Скаутов по вражеским Оверлордам. Запомните, что Скаут наносит очень большой урон авиации противника и три самолетика убирают Овера с одного залпа. Ведя перманентную охоту на летающих зергов, можно довести противника не то что до "белого каления", а прямо до инфаркта с последующей капитуляцией, плавно переходящей в госпитализацию.

Война на земле

Основной наземной силой Протосса является сочетание Зилотов с Драгунами при поддержке тяжелой артиллерии Риверов. Скажу прямо – советовать тут особенно нечего, так как тактика действий и технология атаки вышеупомянутыми юнитам просты до безобразия. Все решает банальное количество войск, их боевое построение да паратройка жизненно необходимых апгрейдов. Надеюсь, вы хорошо уяснили себе, что юниты ближнего боя ставятся в первый ряд, а стрелки во второй – и только после этого начинается атака. Единственное, что можно уточнить, – Ривер переносится внутри транспортника, так как очень медленно двигается и постоянно опаздывает за прочими войсками. У Зилота надо обязательно как можно скорее развить "ноги" (апгрейд делается в Citadel of Adun), после чего они станут шустрыми, как тараканы, а Драгуну - выдать апгрейд на дальность стрельбы из Cybernetic Core. Зилоты лучше приспособлены для атаки на картах с большим количеством узких мест (например, The Hunters), а Драгуны вовсю "рулят" на открытых пространствах. Естественно, по аналогии с зерговскими Гидролисками, для массового производства как Зилотов, так и Драгунов, вам надо не меньше 4-5 Gateway. Весь этот тренировочный лагерь лучше всего возводить на подступах к своей базе и прикрывать с внутренней стороны пушками.

Вообще, атака противника шестью пачками Зилотов – поистине незабываемое зрелище, напоминающее больше всего сход снежной лавины. Нескончаемый поток закованного в плазменную броню пушечного мяса, с диким рычанием буквально выгрызающего оборону противника, способен вышибить скупую мужскую слезу даже у самого видавшего виды и опаленного в бесконечных виртуальных боях старкрафтера.

И еще один совет всем любителям Зилотов. Если на карте есть вражеские Зерги, вам надо первым делом сделать апгрейд на +1 атаку для Протоссовской пехоты. Дело в том, что без апгрейда Зилот убивает "собачку" за 3 удара, а после усовершенствования – за 2. Как вы понимаете, эффективность юнита возрастает на 30%, это очень и очень много.

Магия

Как ни крути, а на магию для Протоссов разработчики Старкрафта не поскупились – отвалили столько, что и со счета сбиться можно. У Протоссов в Brood War два вида Темпларов, и, соответственно, два вида Архонтов, кои из вышеупомянутых Темпларов, собственно, и получаются. Кроме всего прочего, кое-какие заклинания есть у Арбитра (о его телепортационных и других возможностях мы поговорим чуть позже) и у Корсара. Правда, несмотря на обилие заклинаний реально в мультиплеере используются всего 3-4.

Прежде всего, это Psionic Storm. Штука весьма мощная и пакостная, особенно для зерговских летающих отрядов. Именно с этой целью (отражение атак Гвардианов) его и используют. Случается, Темпларов применяют и для "экономического терроризма". Быстрый транспортник Протоссов высаживает к рабочим двух магов, которые "бросают" на несчастных тружеников Шторм и сразу мутируют в Архонта (эту мутацию полезно проводить со всеми исчерпавшими энергию Темпларами, если не удалось остановить атаку врага). Если мутация завершится до подхода сил противника – можно очень здорово "насолить" на его базе, так как Архонт сам по себе зверюга дикая, необузданная и весьма агрессивная.

Часто зерги пытаются атаковать магов мобильными отрядами Зерлингов. Тактика очень результативная, так как на скоростных "собачек" не так-то просто набросить Psionic Storm и очень часто магам приходится "вызывать огонь на себя". Чтобы обезопасить Темпларов от надоевших Зергов, можно прикрыть их Арбитром (сделав таким образом невидимыми) или же расставить на подходах несколько Архонтов на "холд позишн". Вообще, я бы посоветовал всем Протоссам на поздних этапах игры включать в оборону базы 1-2 Арбитров, несколько Обзерверов и не меньше 5-7 Темпларов. Поверьте, проблем у вас заметно поубавится!

Ко всем прочим достоинствам, Арбитр имеет уникальное заклинание Recall, мгновенно телепортирующее к нему выбранный вами отряд или юнит. Вещь, совершенно не заменимая для высадки десанта. Бывает, что даже пары отрядов, высаженных "в нужное время и в нужном месте", оказывается вполне достаточно для рокового удара по инфраструктуре противника. Поэто-

му, не стесняясь, летайте и разведывайте слабые места в обороне врага, плохо защищенные дополнительные базы, скопления Оверлордов и прочие "вкусности". Ну а затем телепортируйте туда из другого конца карты ваши отряды. Напоминаю, что Recall можно использовать и для оборонительных целей, например, для отзыва попавшей в серьезную переделку группы ваших войск. Один небольшой момент – идеальная (т.е. максимально экономная) переброска войск достигается комбинацией воздушных и наземных юнитов. Например, если вы хотите закинуть на базу противника отряд Carrier, этого вполне можно добиться всего одним заклинанием Recall, сгруппировав юниты "в кучу". Но грамотнее будет подвести под авианосцы Протоссов отряд Зилотов, добавить Корсаров или Скаутов и только тогда телепортировать. Площадь ваш отряд будет занимать ту же самую (телепортация охватывает квадрат 5x5 клеток) и по-прежнему может быть переброшен одним "залпом", но теперь это уже целая армия! Чтобы первый Арбитр благополучно пролез на вражескую базу и перебросил десант, используйте заклинание Темплара Hallucination, создающее ложные копии юнитов или отвлеките врага фиктивной атакой с противоположного фланга.

И еще про одну способность Судьи. Static Shield, наложенный на любой юнит, делает его на время совершенно изолированным от окружающего мира. Применяется это заклинание в двух совершенно противоположных случаях, в обороне и в атаке. Оборонительное применение: вы замораживаете СВОИ юниты, если они не могут убежать от Ядерного Удара Терранов. Очень полезно иметь для этого Арбитра на своей базе – только так можно спасти рабочее население базы от неожиданно сброшенной бомбы. Атакующее применение: вы замораживаете войска врага в узком проходе, тем самым делая своеобразную пробку. Удобно использовать против крупных наземных юнитов, также хорошо сочетать это заклинание с артиллерийской поддержкой (свои Риверы или союзные танки). Для игроков с хорошим юнит-контролем могу предложить другой вариант: во время боя вашего воздушного флота с примерно равным по численности флотом противника попытайтесь бросить на врага Static так, чтобы закрыть половину или треть его отряда. Опс, противник лишился части своей армии и стал заметно слабее, теперь мы можем переходить в решительную контратаку!

Но самым мощным и ужасным может считаться знаменитый Mind Control у Темного Архонта, мгновенно "переманивающий" любые юниты противника на вашу сторону. Мне вообще непонятно, как осмелились авторы Старкрафта включить в игру такой совершенно несбалансированный спелл! Мало того, что Протосс получает возможность захватывать юниты других рас, так в бонус к этому он еще и получает дополнительный лимит! То есть у игрока, заполучившего рабочего другой расы, теоретически может быть в 2 или 3 раза больше войск...

Конечно же, в реальном бою использовать Mind Control очень сложно. К тому же, после активизации заклинания Архонт теряет все энергетические щиты и остается с жалкими 25 хитпоинтами. Поэтому на практике одно заклинание обычно обходится в одного мага, а он, надо вам сказать, стоит весьма и весьма недешево. Зато эффект от переманивания, например, вражеских Carrier'ов просто феерический!

Противник с яростными нечленораздельными воплями пытается уничтожить стремительно дезертирующие авианосцы, а к нему в это самое время, из-под Арбитра, аккуратно подползает очередной зловредный Архонт...

Ну и последний протосовский магический юнит, о котором я до сих пор не упомянул, – Темный Темплар. Собственно, все достоинства этого псевдомага заключаются в том, что он, как и Observer, всегда "в тени" и в неслыханном для пехотинца дэмэдже (40 единиц изначально). Как вы понимаете, именно в силу этих замечательных свойств Дарк используют для рейдов в тыл противника и уничтожения его рабочей силы. Конечно, на базе зерга ему делать абсолютно нечего – их сразу примечают зоркие Оверлорды-детекторы. А вот у Террана, не защитившего свой анклав детекторами (Turrets или Science Vessel'и), всегда есть чем поживиться.

Протоссовские роботы

Несмотря на то, что, по сюжетной канве Старкрафта, в армии Протоссов "служит" много роботов, реальной боевой мощью обладает только один – Ривер. В принципе, Ривер является аналогом террановского танка и зерговского Люркера. Предназначен этот юнит для прямого штурма хорошо укрепленных оборонительных линий. Честно говоря, я бы не советовал использовать Ривер по их прямому назначению, что называется, "в открытую" – слишком уж легко они уничтожаются с воздуха. Кроме этого, "червяки" не отличаются на поле боя особенным умом и часто ведут себя откровенно тупо, заползая, например, в зону обстрела пушек противника. Впрочем, для успешного использования этого типа юнитов необходима некоторая тренировка и хороший контроль над вашими войсками. Да и перемещаются они, ко всему прочему, весьма медленно.

Уже классикой стал прием, состоящий в десанте 2-4 Риверов к рабочим противника. Поверьте, это очень мощный удар по экономике вашего оппонента. Ведь даже если ему удалось перебить самих Риверов, от рабочих к этому времени все равно ничего не останется, так как они просто не успевают убежать от самонаводящихся снарядов, выпускаемых металлической "гусеницей". Другой классический финт, "Reaver-drop", применяется при штурме укреплений другого Протосса при условии, что у него нет сильной авиации. Обычно, когда ваш Ривер выползает на позицию и начинает с безопасной дистанции уничтожать пушки врага, из-за них вас тотчас контратакует группа Зилотов, причем их целью является именно Ривер. Вся суть в том, чтобы каждый раз перед носом у взбешенных такой наглостью врагов забирать Ривера в Shuttle и отлетать на безопасное расстояние. Затем, когда вражеские Зилоты, впустую побегав вокруг пушек, отойдут на исходные позиции – прилетаете снова и повторяете маневр сначала. Уверяю вас, с третьего раза ваш противник уже будет на грани нервного срыва и начнет бояться любого летающего предмета, хоть отдаленно напоминающего транспортник Протоссов.



Наш ответ EA Sports!



Как вы все, наверное, уже знаете, в конце прошлого года появилась очередная часть футбольной серии от EA Sports – FIFA 2001. Всех без исключения поклонников футбола России, которые имеют доступ к компьютеру, до релиза игрушки мучил один-единственный вопрос: "А будет ли?.." Будет ли в новой игре создана российская футбольная лига?

Признаться, основания для положительного ответа на данный вопрос все же были. И "Спартак" в Европе на хорошем счету, и Сборная порадовала, положив на лопатки во Франции чемпионов мира. К тому же в прошлой части игры уже присутствовали все участвовавшие на тот момент в еврокубках клубные команды страны. "Всегда желать большего!" – и игра нового тысячелетия, как казалось, должна, наконец, сломать сложившуюся неприятную традицию. Да и, в конце концов, чем наш футбол хуже малазийского или норвежского, лиги которых творцы из EA Sports в свои произведения регулярно помещают?..

Тем больнее оказался удар, нанесенный действительностью. Действительность, как обычно, превзошла все ожидания. Только на этот раз – "в обратную сторону". После того, как отнеслись к российскому футболу в FIFA 2001 (если кто не знает, там даже "в Европе" нашими клубами сыграть нельзя!), заикаться о "легальном" чемпионате России в FIFA было просто нелепо.

Оказалось, что подобная несправедливость терзает не только меня, и терзает давно...

Однажды морозным январским вечером электронный почтальон принес мне письмо, в котором "в частности говорилось следующее":

"...EA Sports регулярно "забывали" о существовании российского чемпионата, вы каждый раз об этом писали, абсолютно забывая (или не ведая) о том, что начиная с FIFA RTWC 98 азиатский программист по имени Чау Ли регулярно выпускает FEd – редактор статистики для игр серии FIFA Soccer, тем самым позволяя нам создавать всевозможные, а самое главное, качественные патчи.

В российском интернете всегда существовали патчи, добавляющие в "ФИФу" отечественный чемпионат, однако вы об этом народ не оповещали, и только лишь в прошлом году в "НАВИ" появилась статья "Кесарю - кесарево...", написанная г-ном Кузнецовым. В том материале автор сознался, что патчи с чемпионатом России существуют, и даже занялся их перечислением. Однако делал это самым странным образом. Обозреватель отправился искать РОССИЙСКИЕ патчи на УКРАИНСКИЙ сайт ! Интересное решение, тем более, что вся отечественная "ФИФАшная" тусовка проходила на , и г-н Кузнецов, как эксперт, был просто обязан об этом знать. Нашел он на "украинских полях" один российский патч (сделанный с помощью внутреннего редактора FIFA 2000, кстати) плюс два украинских, после чего заявил о полноте и широте своих исследований...

Теперь о главном. Почему я столь заинтересован в том, чтобы "истина восторжествовала"? Дело в том, что мною ежегодно создается патч, именуемый "РУССКАЯ ЛИГА". Патч, который пользуется определенным успехом. ("РУССКАЯ ЛИГА 2001", разумеется, для FIFA 2001, за первую неделю своего существования в интернете только с моего сайта была скачана полторы тысячи раз).

Так вот, мне было безумно обидно, что мой прошлогодний патч, куда более популярный (в российских кругах), чем те, о которых рассказал г-н Кузнецов, был забыт. Дело даже не в том, что "пострадало" личное самолюбие – мне обидно за тех ребят, которые помогают делать "РУССКУЮ ЛИГУ" (рисуют российские футболки, рекламные щиты и прочие графические изыски). А еще мне обидно за ваших читателей, которым просто подсунули второй сорт...

*Очень прошу вас, Леонтий, чтобы в этом году вы самолично обозрели на страницах нашего "НАВИ" существующие в российском интернете патчи для FIFA 2001, и обозрели справедливо. Попадет ли в вашу статью "РУССКАЯ ЛИГА" – решать только вам. А в вашу объективность я верю. - **Вадим Спицын**".*

Что ж, вынужден признать, что мы допустили очень неприятную ошибку. Действительно, прошлогодний обзор патчей для FIFA 2000 был однозначно неполным. И чтобы подобных ошибок не повторять, я сразу ответил Вадиму.

В результате короткой переписки было принято соломоново решение – новый обзор программ для FIFA 2001 специально для "Навигатора" будет писать человек, который уже не первый год занимается "народным патчеванием". Занимается профессионально.

Уверен, что для многих поклонников футбола данный материал станет если не откровением, то, по крайней мере, преподнесет массу новой и полезной информации. В статье рассматриваются не только патчи, которые добавляют в FIFA 2001 разнообразные футбольные турниры (даже экзотические южноамериканские!), но и ряд программ, позволяющих эти самые турниры сотворить, редактируя многие аспекты игры. В статье также предоставляется исчерпывающий список интернет-адресов, где любой желающий может абсолютно безвозмездно всеми этими программами разжиться.

Я "собственнолично" ознакомился и с последней версией "РУССКОЙ ЛИГИ" для FIFA 2001 и должен заметить, что неслучайно с сайта создателя данной программы было скачано больше тысячи версий старой версии этой программы. Этот патч обязан иметь каждый российский поклонник виртуального футбола.

Очень приятно сознавать тот факт, что теперь, благодаря стараниям Вадима и его соратников, мы можем с превосходством поглядывать в сторону англичан, немцев или французов. У нас есть своя собственная футбольная лига, которая создана с таким вниманием и любовью к отечественному футболу, на которую товарищи из EA Sports при всем желании не способны!

Леонтий Тютелев,
biblion@nara.ru

P.S. Ну, а для тех, кто все еще не располагает выходом в интернет, а также для читателей, чей "коннект" пока еще не очень "толстый", – небольшой сюрприз. Обновленная версия "РУССКОЙ ЛИГИ 2001", созданная уже с применением FEd2001. Смотрите диск и не забудьте поблагодарить авторов этой программы!

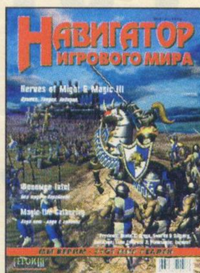
Н

Уважаемые читатели!
У вас есть уникальная возможность приобрести указанные выпуски "Навигатора Игрового Мира", а также "Энциклопедию Компьютерных Игр. Выпуск 2, 3." и спецвыпуск "Might & Magic".

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

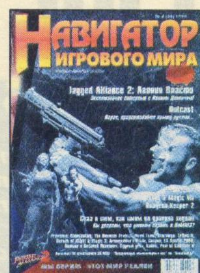

№ 6'98 - 20 руб.


№ 2'99 - 20 руб. № 2'99 + CD - 32 руб.

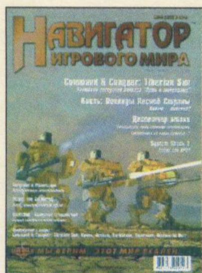

№ 3'99 - 20 руб. № 3'99 + CD - 32 руб.

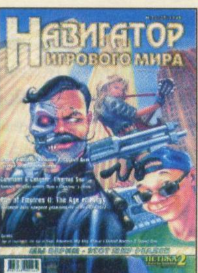

№ 4'99 - 20 руб.


№ 5'99 - 20 руб. № 5'99 + CD - 32руб.

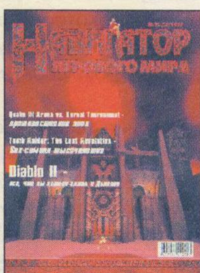

№ 6'99 - 20 руб.

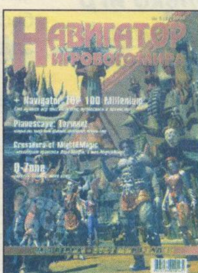

№ 7-8'99 - 20 руб.

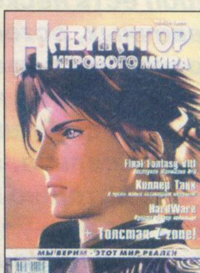

№ 9'99 - 20 руб.


№ 10'99 - 20 руб.

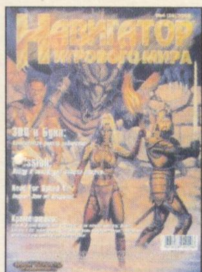

№ 11'99 - 20руб.


№ 12'99 - 30 руб.

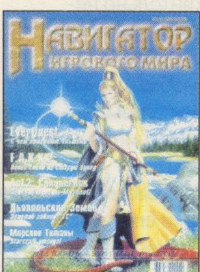

№ 1'2000-30руб.

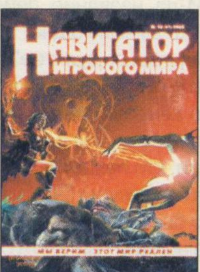

№ 2'2000 - 30руб. № 2'2000 + CD - 42р.


№ 3'2000 - 30руб. № 3'2000 + CD - 42 р.


№ 4'2000 - 30 руб. № 4'2000 + CD - 42р.


№ 6-7'2000 - 30 руб.


№ 9'2000 - 30 руб. №9'2000 + CD - 42р.


№ 10'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.

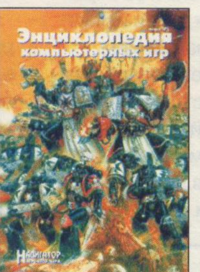

№ 11'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.

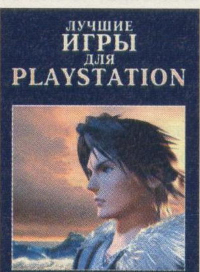

№ 12'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.


№ 1'2001 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.

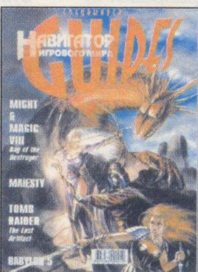

20 руб.

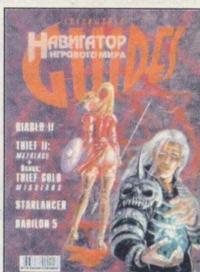

35 руб.

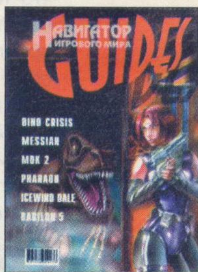

35 руб.

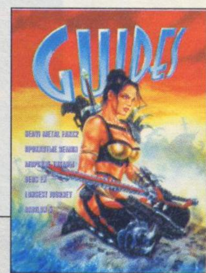


35 руб.


№ 1'2000 - 30 руб.


№ 2'2000 - 30 руб.


№ 3'2000 - 30 руб.


№ 4'2000 - 30 руб.

Для этого нужно сделать заказ:
- по почте, отправив письмо по адресу:
123182, Москва-182, а/я 2;
- или по электронной почте
navigat@aha.ru.

В письме укажите, какие номера вам нужны, адрес, по которому их нужно отослать, а также общую сумму заказа.
Доставка – по почте, наложенным платежом.
В заявке обязательно укажите почтовый индекс и Ф.И.О.

Журналы можно заказать на нашем сайте, в резделе "Сетевой магазин"

Предыдущие выпуски журнала можно приобрести в магазине А2000 т.:194-3206



Gran Turismo PC?

THE REAL CAR SIMULATOR R

Жанр *Автосимулятор*
Издатель *VR-1 Japan*
Разработчик *VR-1 Japan*
Требуется *Pentium-II 233, 64 Mb RAM, 3D*
Срок выхода *Второй квартал 2001 года*



Леонтий Тютелев

На PlayStation есть несколько игр (чисто приставочных, естественно), к которым я отношусь с уважением, в которые играл. Одна из них называется Gran Turismo. Как это ни парадоксально, но самый удачный за всю историю консолей автосимулятор так и не удостоился чести быть официально портированным на персональный компьютер. И очень жаль. Игра-то действительно стоящая. Великое множество реальных машин, продуманная система тюнинга, получение водительских лицензий, деньги и покупка новых, более мощных спорт-каров… Думаю, такого рода проект не затерялся бы и у нас. Но не судьба. Увидеть GT PC нам не удалось.

Впрочем, кое-какие попытки создать что-то похожее со стороны разработчиков игр компьютерных, естественно, предпринимались. Однако все они были обречены на провал и, что вполне логично, в итоге проваливались. И только по одной причине – создатели стремились найти компромисс между тем, как делаются игры для приставок, и тем, как принято создавать симуляторы на PC. Получалось же, что… и не тут, и не там. Нужен был смельчак, который рискнул бы создать *приставочную игру для компьютера*. Без компромиссов, уступок и поблажек.

…Получив демо-версию проекта с крайне нескромным названием The Real Car Simulator R, я обрел небольшую веру в то, что когда-нибудь релиз симулятора, копирующего GT, все же появится на широких компьютерных просторах.

О соответствии амбиций амуниции…

М-да, название, действительно несколько вызывающее. "Настоящий автомобильный симулятор". Как плевок в лицо тем, кто занимался разработкой игр этого жанра для компов. Как стремление показать, кто в доме потенциальный хозяин, кто начнет диктовать свои условия в недалеком будущем. Поэтому решено было начать с проверки соответствия амбиций пациента его демонстрационным возможностям.

Демо-версия не располагает богатством выбора, но впечатление об игре составить позволяет. Итак, у нас имеется один автомобиль под названием Nissan Silvia (в Старом Свете продается как Nissan Skyline) и единственная чисто гоночная трасса, не самой оригинальной конфигурации. Помимо этого, авторы не поскупились и уже в демо-версии выложили на обозрение и тестирование (кому на что хватит способностей) весь спектр настроек автомобиля, как бы стараясь подтвердить обоснованность своих претензий на нехилое название.

Уже на этапе выбора автомобиля невольно обращаешь внимание на классную проработку кузова машины. И возникают аналогии с Gran Turismo. Помнится, в той игре модели машин тоже оставляли очень хорошее впечатление. Шагаем по меню дальше и попадаем в гараж. Ага, посмотрим, что тут можно настроить…

▼ **Как виляет машина задом при низком старте с места!**



Однако!

Вновь начну издалека…

Кажется вполне нормальным, что к игре мы в редакции отнеслись с прохладцей. Кричащее название, японские корни… Настораживает все это, знаете ли. Однако стоило мне залезть в гараж, дабы покопаться в настройках, как появилось уважение к труду японских программистов, а их произведение встало в ряд наиболее ожидаемых автосимуляторов.

В кольцевых соревнованиях жесткий регламент, а поэтому гараж не позволяет нам заняться форсировкой двигателя. Тут, скорее всего, имеет место быть максимальная "японская" мощность в 280 лошадиных сил. В общем, придется мириться с отсутствием возможности тюнинга движка. Давайте переключим внимание на настройку подвески и прочих немаловажных узлов и агрегатов автомобиля.

Детальность настройки ходовой поражает. Без преувеличений. Не каждый "исконно" компьютерный симулятор может похвастать таким выбором. Вы в силах изменить дорожный просвет, характеристики пружин и амортизаторов, углы установки передних и задних колес! Причем все это реально работает!

Помимо подвески, игрок вправе "поколдовать" над передаточными числами трансмиссии, характеристиками рулевого управления, тормозами, типом резины. Вот это действительно выбор, достойный лучшего автосимулятора.

Продолжение банкета

Не портится настроение и на трассе. Красавица Silvia показывает классические повадки заднеприводного спорт-кара. Очень реалистично работает ручник. Классно регулируется траектория движения машины в виражах тягой. Получа-

ешь истинное наслаждение от управления мощным заднеприводным спортивным автомобилем! И вы знаете, что напомнила мне модель поведения машины? Верно, Gran Turismo! Физика этих двух проектов во многом схожа.

Надо заметить, что настройки оказывают самое действенное влияние на управляемость авто и вытекающие из этого результаты. Так, "посадив" кузов поближе к земле и понизив таким образом центр тяжести, увеличив жесткость подвески и сменив тип резины, я сразу же улучшил время на круге на три секунды!

Недоразумения

Но не обошлось и без портящих картину недоразумений. А жаль.

К примеру, начисто отсутствует модель повреждений. Как ни крути, а это – солидный минус для любого автосимулятора. Впрочем, если проводить параллели с GT, то там повреждений тоже не было.

Еще угнетает то, что машина не тормозит двигателем. Очень, очень хочется верить, что это все же беда демо-версии и в финальном варианте игры ситуация будет исправлена. Ведь игнорирование работы движка при отпущенной педали газа – очень большой недочет физической модели. Он не позволяет грамотно управлять машиной, вынуждая игрока постоянно использовать тормоз там, где вполне сошло бы торможение двигателем. И тем более странно выглядит в этом свете то, что машина живо реагирует на сброс газа в поворотах...

Еще один недочет. Типично приставочный – отсутствие мыши. В общем-то, ничего страшного, пока не приходит необходимость лезть в настройки. Вот тут орудовать стрелками и "ентером" совсем не прикольно.

По графике скажу буквально следующее. Если приглядываться, то можно выискать несколько неприятных моментов. Например, не достаточно четкие текстуры объектов третьего плана, неестественные эффекты дыма и пыли, местами нелогично затенение. Ну а если смотреть на картинку непредвзятым взглядом, то она порадует. Знаете, это типично японская гоночная графика: идеальный асфальт, красивые трибуны, море солнца и света, блестящая и нарядная модель автомобиля. Мне понравилось.

Звук находится примерно на том же уровне, что и графика. Очень недурно звучит мотор, правильно визжат на поворотах покрышки. А в остальном – достойный средний уровень.

Ожидания

Что ж, демо-версия The Real Car Simulator R лично меня настраивает на вполне оптимистичный лад. Уже на этапе разработки игру можно назвать симулятором. Да, тут есть кое-какие недочеты. Но пока мы можем списать их на незавершенность проекта. Другое дело, если эти минусы обнаружат свое существование в финальном варианте. Тогда мы спросим по всей строгости...

Впрочем, мы всегда так спрашиваем. А с игры под названием The Real Car Simulator R мы все же спросим особенно строго.



Reckless Driver: *Стоит заметить, что на звание "самого настоящего автосимулятора" игра не тянет ни при каких обстоятельствах. И пусть коллега Тютелев надрывается, нахваливая грамотную физику, я останусь при своем мнении. А оно таково.*
The Real Car Simulator R – яркий представитель племени полуаркадных автомобильных игр. Авторы сделали упор на поведение машины на трассе и в некотором роде на настройки (не склонен думать, что все они там работают, как надо), проигнорировав модель столкновений и повреждений. К тому же наверняка не будет учитываться фактор износа деталей по ходу гонки и уж тем более расход топлива. Я думаю, что RCSR будет просто приятной гонкой с элементами симулятора. Но никак и никогда она не станет "единственным реальным автомобильным имитатором"

▼ **Лично меня такая графика мотивирует на гоночные подвиги**

Павел Шумилов



Need For Speed стало тесно в "сингле"

MOTOR CITY ONLINE

Жанр *Онлайновый автосимулятор*
Издатель *Electronic Arts*
Разработчик *Electronic Arts*
Дата выхода *Третий квартал 2001 года*

Без запретов и следов, об асфальт сжигая шины,
Из кошмара городов рвутся за город машины.
И громоздкие, как танки, "Форды", "Линкольны", "Селены",
Элегантные "Мустанги", "Кадиллаки", "Ситроены"...
В. Высоцкий. "Баллада о двух автомобилях"

Середина прошлого столетия... Как непривычно говорить это в отношении двадцатого века. В Техасе вовсю качают нефть, арабские страны еще не объединились и не взвинтили цены, до войн в Персидском заливе далеко. Бензиновые кризисы могут привидеться разве что Стивену Кингу, да и то в страшном сне. Время расцвета автомобильной промышленности США. Время больших и мощных машин с чингисхановыми табунами лошадей под капотом и бензобаками емкостью в пару зарплат среднего совслужащего. Как давно это было...

Нынче железные монстры заканчивают свой век на автомобильных свалках да в собраниях коллекционеров, уступив место малолитражкам. Редкие экземпляры еще иногда фырчат моторами на "автомобильных парадах". Жалкое зрелище. Эти машины были рождены для скорости – но их время ушло. Какой ценитель не мечтает его вернуть? И вот эти мечты, кажется, начинают сбываться. Electronic Arts обещают нам очередное виртуальное погружение в мир ревущих моторов и запредельных скоростей.

Новое – это хорошо забытое старое

Идея Motor City Online отнюдь не нова. Гонки, апгрейды, покупка новых машин и снова гонки – все это мы уже проходили. Когда-то давно была игра Street Rod, похожая на фигуранта статьи, как одна половина апельсина на другую. Да и позже столь интересная концепция не могла остаться без внимания разработчиков. Изюминка данного продукта именно в приставке online, которой он обзавелся сравнительно недавно. Впрочем, онлайновая составляющая игры и изначально была немаленькой, но только как мультиплеерная часть проекта, ориентированного все же на сингл. Видимо, успех Ultima Online, Everquest и иже с ними вдохновил EA на трудовые подвиги, и большие начальники решили создать виртуальный мир для остававшихся до этого в стороне автосимуляторщиков. В самом деле, поклонники RPG, экшенов, стратегий, "леталок" и "Дьяблы", внимая рекламе, оттягиваются со вкусом, а что делать автоманьякам? Что ж, отныне никаких (почти...) железных соперников, терпеливо поджидающих вас за поворотом – только живые противники. Живые, злобные, хитрые и коварные, которые не преминут надуть вас при покупке или обмене и с удовольствием срежут путь в гонке по городским улицам (благо, игра это позволяет). Впрочем, вам никто не мешает отплатить супостатам той же монетой.

Овалы или Midtown Madness?

Общение, пожалуй, важнейшая часть любого онлайнового проекта, и с этим все обещает быть в порядке. На официальном сайте игры виртуальные водители смогут поговорить о простых, понятных любому автолюбителю вопросах, например о том, что "искра зверь, слона убьет, а ни шиша не схватывает". Обсудить новости, вступить в клуб по интересам (аналог РПГ-шной гильдии), вызвать на состязание подходящего кандидата и сказать ему пару ласковых, проиграв в гонке свою навороченную



▲ Вот на таких "Фордах" и раскатывали американские гангстеры. Ничуть не удивлюсь, если из отстающей машины начнут стрелять из "Томпсонов"

▼ Ночь, улица, луна... Большая машина с мощным мотором... Впечатляет



ную тачку. Кстати, типов гонок намечается несколько, как законных, так и не совсем. К первым относятся тоскливое нарезание кругов по овалам и куда более интересные заезды по улицам одного из районов Motor City. Но разве это развлечение для настоящих джентльменов? Короли улиц играют по-крупному, выбирая гонку на деньги и pink-slip.

Последняя забава – это путь, который равновероятно может привести на вершину или сбросить в зловонную пропасть к неудачникам, ведь на кону – твоя машина. Кроме того, обещаны специальные чемпионаты, которые периодически будут организовываться разработчиками (с уникальными призами). Все новости Motor City будут своевременно отражаться в местной многотиражке на сайте, так что отличившиеся не сгинут в безвестности. А еще не успевшие отличиться найдут в газете объявления о купле-продаже запчастей и самих машин и смогут начать свой путь наверх.

Естественно, карьера

Еще одна удочка, на которую исправно попадаются поклонники серии Need for Speed, – это многоступенчатая система апгрейдов в процессе карьеры. Что может быть приятнее, чем, разбив свинью-копилку со сбережениями, купить в начале игры развалюху с ближайшей свалки и постепенно привести ее в порядок, заменяя запчасти и ремонтируя свой побитый в гонках рыдван. Сдал бутылки – поставил новое зеркало, переехал старушку – поменял сайлентблоки, выиграл гонку – купил новый карбюратор. Обещаны тысячи разнообразных деталей, так что в гараже можно будет возиться бесконечно. Причем экономику намечается сделать не только экономной, но и реалистичной, когда цены зависят от спроса и предложения. Можно будет настраивать автомобиль для различных ситуаций, в зависимости от трассы, типа покрытия, погодных условий. Рано или поздно вы достигнете "пика формы", когда из машины уже невозможно выжать больше, значит, пришло время продать послужившего вам верой и правдой железного коня и пересесть на тачку классом выше. Впрочем, из соображений бережливости (или из-за угрызений совести) можно и оставить верную лошадку в своей виртуальной конюшне – мало ли что случится.

Еще один интереснейший момент, который внесет разнообразие в будни Motor City, – возможность ручной покраски автомобиля. Представляю, как будут выглядеть заезды hand-made хот-родов и какие картинки нарисуют на своих колымагах некоторые особо талантливые водилы, хе-хе.

Как все это будет обставлено? Есть неслабые подозрения, что, как минимум, не хуже, чем в предыдущих сериях. Что уже говорит о многом... Используется доработанный и улучшенный движок предшествующих проектов серии Need For Speed, переработана физическая модель, которая позволит чувствовать дорогу так, как никогда раньше. На машину выделено по 6500 полигонов, плюс еще по полторы тысячи на кокпиты. Никуда не денутся спецэффекты, удобный настраиваемый интерфейс и фирменный знак серии Need for Speed, великолепные, красивейшие трассы. Обещают впечатляющие улучшения в звуковом сопровождении гонок, которые придадут индивидуальное звучание каждой комбинации деталей (вот в это верится с трудом). Бороться с "лагами" призвана таинственная "Интернет-технология третьего поколения", которая обеспечит стабильные и не тормозные гонки, позволив сосредоточиться на вождении. Звучит-то оно хорошо, но сдается, что толстый "коннект" отнюдь не будет помехой. Все в очередь за оптоволокном... Если ЕА действительно удастся победить "лаг", этот бич всех онлайновых игрищ, все может получиться очень даже здорово. Если же нет... Впрочем, подождем релиза.

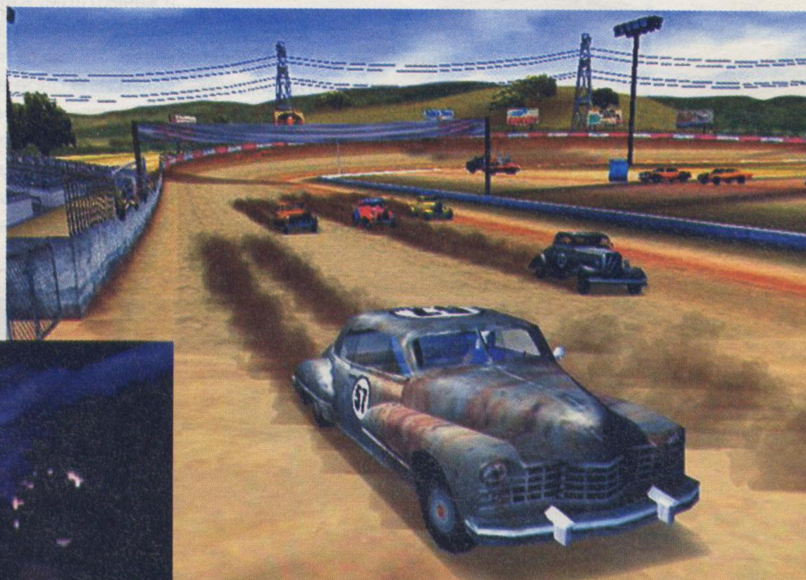
Reckless Driver: М-да, с оленями я еще не гонялся. Да и машину мою "Запаршивцем" тоже никто никогда не называл. Ягель? А что это такое? Блондинистые попутчицы? Не знаю... Предпочитаю шатенок! В общем, уважаемый, есть только один вариант сведения счетов. Дождаться Motor City Online и сразиться в виртуальном пространстве. Есть возражения? Они не принимаются!

Ключ на старт!

Будто знают - игра стоит свеч,
Это будет как кровная месть городам!
Поскорей, только б свечи не сжечь,
Карбюратор, и что у них есть еще там!

В. Высоцкий.
"Баллада о двух автомобилях"

Хэй, Драйвер! Что-то мой ездовой олень скучает без достойных противников. А не застоялся ли в гараже твой желтый "Запаршивец" (гибрид "Порше" и "Запорожца", если кто не знает)? Выводи иномарку, гоняться будем. Тренироваться. Кто приедет последним, тот кормит оленя ягелем и рисует на капоте эксклюзивный орден "Запаянного ручника" первой степени. Кстати, орден рисовать рекомендую цвета морской волны, хорошо сочетается с желтым цветом машины и блондинистыми волосами очередной попутчицы. Разомнемся, пока игра не вышла. Ну что, поехали?



▲ **Гонки по овальным стадионам. Говорим "Америка" - подразумеваем НАСКАР**

▼ **Пока мирные жители развлекаются в лунапарках, настоящие драйверы под покровом ночи вовсю выясняют, кто из них круче**



Дм. Ваулин aka LEECH



Красота спасет жанр?

WORLD SPORTS CARS

Жанр *Автосимулятор*
Издатель *Empire Interactive*
Разработчик *West Racing Ltd.*
Дата выхода *Весна 2001 года*

Дефицита на графически продвинутые автосимуляторы в последнее время не наблюдается. Достаточно вспомнить Mercedes-Benz Truck Racing или NFS: Porsche Unleashed. Прошли те деньки, когда симпатичный скриншот мог вызвать бурное восхищение. Теперь почти все современные игры располагают грамотной графикой. Но иногда появляются сведения о проектах... ОЧЕНЬ красивых.

Сегодня перед нами (пока в виде информации со скриншотами) представитель нереально красивых гоночных симов. Хватит одного мимолетного взора на кадр из игры, чтобы понять, насколько "нарядным" окажется новый гоночный проект. Впрочем, истинные симуляторы никогда не брали исключительно визуальной стороной. Графика тут, скорее, играла одну из последних ролей. А посему давайте рассмотрим информацию о проекте игре более подробно.

Дикие, дикие Уэсты

Над созданием проекта работает компания с вполне гоночным названием – West Racing. West Racing – это совместный проект двух братьев Уэстов. Да, вы не ослышались, игру делают всего два человека. Однако тут, как мне кажется, именно тот случай, когда разработчики берут не количеством, а качеством. Как выяснилось, ребята хоть и не являются профессиональными гонщиками, но автоспортом увлекаются. В свое время они катались на картингах, а однажды даже опробовали собственноручно такого монстра, как TVR Tuscan! В общем, наши люди.

Для полноты картины заметим, что господа Уэсты не равнодушны и к автосимуляторам, а лучшей игрой жанра небезосновательно считают "хардкорнейший" сим Grand Prix Legends.

Сухие цифры

В финальный вариант WSC войдет около двенадцати автомобилей (пока не решен вопрос с лицензией, но, скорее всего, ее все же приобретут, и у нас появится возможность попробовать машины серии Sports Cars GT 2000 года), восемь известных трасс и несколько режимов игры.

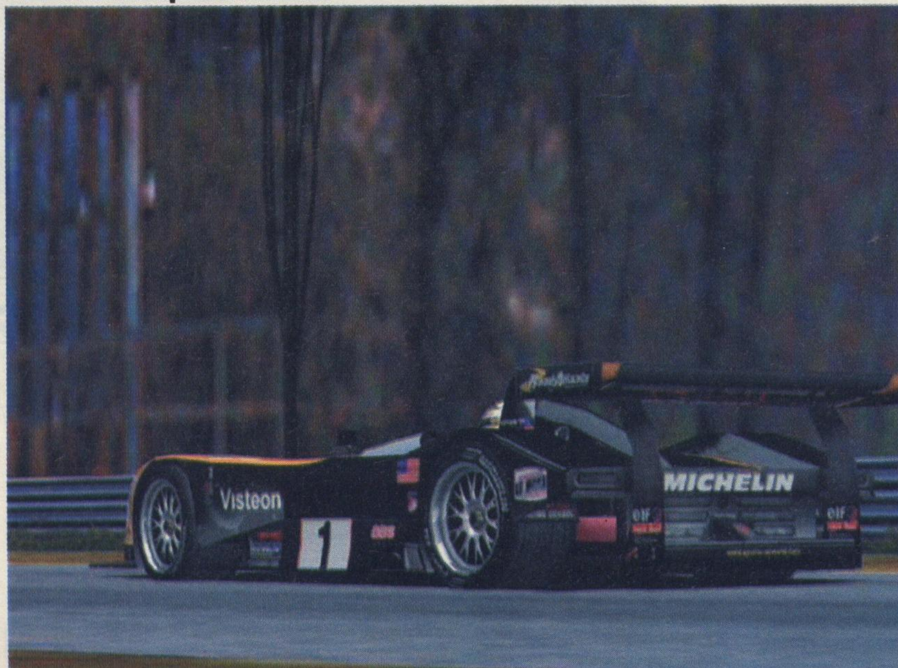
Модели автомобилей (возвращаясь к вопросу о графике) будут выполнены предельно тщательно. Каждый каркас обойдется разработчикам примерно в шесть тысяч полигонов (помнится, год назад другие творцы симуляторов обещали нам что-то порядка 2-3 тысяч, и несказанно этим гордились). Для всех болидов будет создан индивидуальный трехмерный кокпит.

Трассы также собираются проработать до мелочей. Авторы заявляют, что их engine будет способен вычислить даже местонахождение и количество грязи на треке. Причем это добро, несомненно, будет налипать на ветровое стекло!

Интересная особенность – на асфальте будет точно отпечатываться протектор колеса. Отпечатываться с такой четкостью, что по нему без особого труда можно определить модель покрышки. Не знаю, правда, найдется ли у нас время на то, чтобы всматриваться в skid marks, но людям с привычкой пахать носом асфальт данная фича, несомненно, придется по вкусу.

Разработчики намерены ввести очень гибкую систему настроек автомобиля. Особого внимания удостоилась подвеска машины. В вашем распоряжении окажутся пружины, амортизаторы, кастер, покрышки. Не обойдены стороной и другие, не менее значимые узлы гоночного болида.

▼ Комментарии излишни




▲ Hey, Beavis, check this out!

ком. Как и в GP3, в World Sports Cars на одном конце автодрома будет беспросветно лить дождь, на другом мы встретим абсолютно сухой асфальт без единой лужицы.

Давайте бросим еще один взгляд на скриншоты. И задумаемся-ка о насущном, ибо такого качества графика, несомненно, повлечет за собой довольно "увесистые" системные требования... Не пугайтесь, тут пока все выглядит относительно дружелюбно. Pentium II, 64 "мега" памяти и средний ускоритель – это, на мой взгляд, вполне в духе времени.

Заслуживает внимания...

Физическая модель машин прорабатывается особенно тщательно. Для каждого автомобиля авторы предусматривают свою физику. Очень хочется верить, что в итоге мы получим действительно отличающиеся друг от друга не только внешне машины.

В гонке могут происходить такие неприятности, после которых болид торжественно откажется ехать дальше. И это не обязательно случится вследствие аварии. Дело в том, что все основные детали обладают коэффициентом износа. У автомобиля в ходе гонки может даже сместиться центр тяжести. Это происходит, скажем, из-за расходования топлива или механического повреждения. Для людей непосвященных поясню. Смещение центра тяжести чревато существенным изменением поведения машины на трассе. Автомобиль будет непредсказуем в поворотах и, скорее всего, потеряет изрядный процент курсовой устойчивости на высоких скоростях.

И вот еще что. Как дополнительные элементы реализма, в WSC будут присутствовать пит-стопы. Служат они, понятное дело, для замены шин, заправки и даже очистки лобового стекла от налипшей на него грязи. Авторы особенно налегают на тот факт, что заезд в боксы будет происходить в реальном времени.

Среди других фич – динамические погодные эффекты, плавная смена дня и ночи. Здесь надо отметить тот факт, что "ненастья" вполне могут распространяться не на всю трассу цели-

Леонтий Тютелев: Стоило мне в прошлом номере заикнуться о медленной кончине жанра "хардкорных" симуляторов, как появились вести, мое утверждение опровергающие. Ох уж мне эти законы Мерфи!
World Sports Cars – это не брэнд, не блокбастер и не клон. Это проект энтузиастов, которые намерены создать в первую очередь правдоподобный симулятор, и только во вторую – игру, которая будет хорошо продаваться. И вы знаете, это подкупает. Равно как и обещания разработчиков. Естественно, Уэсты не забывают упомянуть о графике. Но сами признают, что не это будет главным в готовящейся игрушке. Основное достоинство проекта – великолепная физика, которая состоит из отличной модели поведения авто на трассе, детализированного алгоритма повреждений и подробнейшей системы настроек. Ждем однозначно.

▼ Немного портит вид пиксельное дерево, растущее слева



Не исключены также проблемы с тормозами, рулевым управлением, зажиганием...

В общем, уважаемые, ожидается на самом деле хорошая игра. И это будет настоящий симулятор, Симулятор с большой буквы, не такой "сим", который при ближайшем рассмотрении оказывается чистой воды аркадой. Во всяком случае, можно на это надеяться, и что самое главное – не без оснований.

Леонтий Тютелев

PRO RALLY 2001

Ubi Soft молчали долго. Непростительно долго. Мы уже успели подзабыть, что когда-то эти самые французы совершили переворот в сфере автосимуляторов, выпустив игру, которая была предельно реалистична и божественно красива. Конечно же, речь идет о F1 Racing Simulation. Тогда о Ubi заговорили как о потенциальном лидере жанра, но разработчики, снабдив нас через год римейком своего хита, только уже без лицензии FIA, неожиданно отошли от автомобильных начинаний, переключив свое внимание на жанры, как считается, более денежные.

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Ubi Soft
Локализация	Бука
Разработчик	Ubi Soft
Требуется	P-233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-II 433, 64+ Mb RAM, 3D (32 Mb)

И зря, очень зря. Создай тогда Ubi еще пару гоночных проектов, посвященных, скажем, ралли и кольцевым автогонкам, сейчас мы, я думаю, восхищались бы не произведениями Codemasters, DICE и EA Sports, а говорили бы об успехах французов.

Народная мудрость гласит, что лучше поздно, чем никогда. В общем, возвращение блудных сыновей в мир больших виртуальных гонок состоялось. Разработчики предприняли очень рискованный шаг: они выпустили симулятор ралли после релиза второй части CMR (только безумец мог посягнуть на трон "короля ралли" – проекта Codemasters). И, вы знаете, Pro Rally 2001 не хватило самой малости, чтобы на равных соперничать с "Макреем".

Французский автопром

Французы, наверное, самые большие в мире патриоты. Борются за чистоту своего языка, вовсю "поддерживают национального производителя", даже ратуют за что, чтобы в спортивных сборных играли чистокровные французы, а не выходцы из многочисленных колоний. В этом свете "своим человеком" смотрится Pro Rally 2001. Почти все машины в игре французские. Любитель автоспорта найдет подготовленные по раллийным группам различные Peugeot, Citroen, Renault. Помимо них, вы также встретите здесь две "Тойоты" – "Селику" и "Короллу", а также парочку древних и очень диких "Ауди-Кваттро".

Что ж, выбор, конечно, не богатый, но вполне достойный. Если говорить об именах и марках, то отсутствие популярных раллийных гонщиков и некоторых всемирно известных автомобильных "брэндов" печалит. Хотя последний "Макрей" в этом плане тоже порядком разочаровал.

А если посмотреть на ситуацию с точки зрения впечатлений от вождения, то… Тут вам и "слабенькие" двухсотсильные "кит-кары", снабженные передним приводом. И пара современных WRC – победоносный Peugeot 206 WRC и канувшая в лету Toyota Corolla WRC. И даже два экзотических раллийных монстра-легенды от "Ауди" (мощность в 450 лошадиных сил на узеньком горном серпантине, к примеру, или покрытой льдом зимней трассе – это те еще ощущения).

Что касается трасс, то сейчас я позволю себе говорить только о количественном показателе, ибо если перекинуться на дизайн, то непременно надо будет спеть оду графике, а это уже отдельный разговор.

Так вот, трасс в игре много. Это, если мне не изменяет память, Франция, Швеция, Финляндия, Греция, Сан-Ремо, Австралия, Новая Зеландия, Корсика. И на каждой локации порядка трех спецучастков. В CMR2, естественно, было больше, но "Макрей", в целом, игра все же несколько более высокого класса. Короче говоря, трасс здесь предостаточно. Все они разные и отлично выполнены в плане дизайна. Реальные ли? Это никакой роли не играет.

В общем, если вы способны показать высокий результат только при виде имен известных гонщиков, то игра не совсем для вас. Если же вы, в первую очередь, цените процесс быстрого вождения на различных по своим характеристикам автомобилях, то Pro Rally 2001 – в некотором роде ваш выбор.

Заперто. Не стучать!

Для начала в принудительном порядке – школа. Если вы не пройдете "азы" управления раллийным автомобилем, вас не пустят даже в самый слабый чемпионат "кит-каров". Придется довольствоваться аркадным режимом или гонкой на время.

Школа – штука полезная. Она неплохо подготовит вас к первенству, научив основам гоночного мастерства. К тому же интересно доказать самому себе, что "нечему тут учиться – чай не впервой!"

Итак, начальные классы позади. Самое время проверить полученные навыки в деле. Для нас – первый и единственный открытый чемпионат для машин с передним приводом и относительно небольшой мощностью

▼ А кабина-то у всех машин одинаковая…





▲ Ауди-Кваттро". 450 лошадиных сил. Полный привод. Пустыня. Песчаная буря. Все замечательно!

двигателя. Поговорим же о физике. Наш ориентир, понятно, CMR2. Чья “физическая форма” лучше?

Радости и горести

Если вы помните, в “Макрее” заносы возникали всегда и везде. Они получались сами собой и легко контролировались. В принципе, это правильно по отношению к игре, но несколько не соответствует реальности. Ну не может машина при элементарном повороте рулем начинать скользить всеми четырьмя колесами буквально в каждом повороте, независимо от типа покрытия! А в “Макрее” могла. Pro Rally 2001 демонстрирует более реалистичный подход. Тут скольжение надо провоцировать – на ровном месте оно не возникнет.

Для начала поговорим о переднем приводе. Знаете, мне очень понравилось, как ведут себя здешние “кит-кары”. Автомобиль четко следует заданной прямой, а в поворотах принципиально демонстрирует недостаточную поворачиваемость, никак не желая проваливаться в занос. В этом случае помогает сброс газа – ведущие колеса загружаются, сцепление с трассой в передней части машины возрастает, а разгруженная задняя ось резко срывается в скольжение.

Способ номер два – любимый Драйвером “ручничок”. Работа стояночного тормоза – выше всяких похвал. Ручник не вызывает мгновенного заноса, как это происходит буквально во всех остальных гоночных играх, а создает скольжение задних колес соразмерно времени его использования. То есть для того чтобы одолеть “хэйрпин”, ручник надо будет дернуть и подержать зажатым дольше, чем обычно. А для прохождения “четверки” или “тройки” достаточно будет кратковременно заблокировать задние колеса, спровоцировав жизненно необходимый мини-занос.

Первый чемпионат пролетает в мгновение ока. Машины здесь послушные, и сложностей с завоеванием чемпионского титула не возникает. И вот, наконец, мы получаем доступ к первенству WRC. Это уже интереснее...

Полный привод – это более сложно, быстро и непредсказуемо. Ездил я на “Пежо” – все-таки лучший на сегодня раллийный автомобиль... И сразу дала о себе знать несбалансированность управления. Все, что можно сделать игроку в меню настройки, – это выбрать тип контроллера и варьировать назначение тех или иных клавиш. Все. Даже примитивной dead zone и sensitivity нет! И это очень сильно бьет по игровому интересу. Если на относительно широких трассах еще можно показывать высокие результаты, то на хитроумных горных СУ езда на резких, своенравных WRC превращается в удовольствие для мазохиста. Вести машину архисложно. Отклики руля запоздалые и несоразмерно резкие – авто виляет по трассе, не желая слушаться команд игрока. Конечно, при определенном количестве усидчивости и старания можно привыкнуть и к более дурацким настройкам, но стоит ли? Не проще ли вновь сесть за старину “Коляна” и получить кайф от сбалансированного, без сучка и задоринки, геймплея?

Reckless Driver: Эстетство до добра не доводит, и, если вы за “чудо-графику” готовы простить игре откровенные “ляпы” в управлении, грош вам цена как объективному рецензенту.
Я считаю, что игра могла быть хорошей. Но не была нормально оттестирована на совместимость с различными типами игровых приспособлений и, как следствие, получилась сыроватой. Ее даже сравнивать с “Макреем” нельзя. Это два разных продукта. В Pro Rally нет и десятой доли того хорошего “бешенства”, которое мог найти любой желающий в CMR2. А вот напрягаться нужно. И очень часто. И раздражает нередко. К тому же я не люблю французские машины, и за десяток “Пежо” и “Ситроенов” не отдам и одного “Лансер Еволюшн”. Никогда. Эта игра – не мой выбор. Но и красоты ее я отрицать не собираюсь (кстати, г-н Тютелев забыл упомянуть о том, что проект отлично работает и на среднем железе)

▼ Горы. Дождь. Извилистый серпантин. Все просто чудесно!





Championship 2000. Ехать не для того, чтобы быть первым, а для того, чтобы любоваться!

Помните, выше я перечислял локации? Каждая из них – в своем роде шедевр. Неповторимая красота, шарм и обаяние... Лично мне больше всего понравилась Англия при переменной облачности...

Первое слагаемое графического успеха кудесников из Франции – "незажатость" ландшафтов. Виды открываются чудные, привольные, панорамные почти после каждого поворота. Садитесь в машину, отъезжайте от стартового участка на полкилометра, доставайте мольберт и начинайте рисовать. Если талантом художника вы не обижены, получится чудесная картина.

За все время, проведенное в PR2001, я не встретил ни одной повторяющейся на разных трассах текстуры!

А какова детализация объектов! Я специально подъехал к выложенному кирпичом барьеру, уткнулся в него и тщательно рассмотрел текстуру, наложенную на заборчик. Можно разглядеть каждый кирпичик! А ведь это далеко не самая главная деталь в игре.

Количество спецэффектов – отдельный абзац нашего повествования. Песчаная буря в пустыне? Вы когда-нибудь видели это природное явление в реальном времени? Тут – пожалуйста. Сумерки и дождь в горах Корсики, хлопья мягкого снега на шведском СУ (даю голову на отсечение, что этот снег мягкий!), залитые солнцем леса Новой Зеландии (как в игре ложатся тени! – обязательно обратите на это внимание), закат в Финляндии... И ни разу мне не показалось, что картинка чрезмерно ярка, неправдоподобна, мультяшна. Реализм максимальный. Смотреть, смотреть и еще раз смотреть, уважаемые. Я не Пушкин, чтобы описать все графические прелести игры настолько хорошо, насколько они тут выполнены.



▲ **Останавливаемся. Достаем мольберт. Рисуем картину**

В общем, для меня знакомство с игрой превратилось в муку примерно к концу второго чемпионата. Пробовал перейти на клавиатуру – получилось только хуже. А очень жаль. Добавь авторы в игру детальную настройку рулевого управления – Pro Rally 2001, уверен, оказал бы достойное сопротивление CMR2. А так...

К тому же как-то неубедительно смотрятся настройки машины. Этот аспект проработки произведения Ubi Soft больше характерен для аркад. Три параметра отладки – это насмешка над серьезными симуляторами и параллельно – совсем нехорошая тенденция (в последнее время все больше появляется автосимов, в которых основное внимание уделяется поведению машины, а "гараж" и повреждения идут в качестве довеска).

Неплоха, в общих чертах, модель повреждений. Однако условностей все же очень много – в деревья на полном ходу врезаться можно, не боясь сломать авто окончательно. И ремонтируется все быстро, даже время лишнее остается. А помните, как в Rally Championship 2000 постоянно приходилось "думать думы", решая, что починить, а что оставить на потом?..

К сожалению, я не Пушкин

Ну да ладно. Довольно о неприятном. По одному показателю Pro Rally 2001 уверенно обставляет CMR2. Мы говорим о графике.

Ubi остались верны своим принципам. Если они делают игру (любую!), они делают ее восхитительно красивой. Pro Rally 2001 – произведение искусства. В свое время так поразил разве что NFS3 и Rally Championship 2000.

Я "за"!

В общем, Ubi вернулись. Это возвращение нельзя назвать ни провальным, ни триумфальным – обычный качественный "комбэк". Ребята доказали всем, что, несмотря на солидный перерыв в "автомобильной" деятельности, они по-прежнему в числе лучших. Да, Pro Rally 2001 практически по всем статьям уступает Colin McRae Rally 2. Да, игра содержит неприятные недоработки в области управления, которые в какой-то мере перечеркивают некоторые удачные стороны физической модели игры. С этим нельзя спорить.

Но, с другой стороны, не подлежит никакому сомнению и тот факт, что проект получился качественный и серьезный. Что после CMR2 и Pro Rally 2001 других, более интересных раллийных игр на сегодня просто не существует. В конце концов, за такую чудо-графику игре многое можно простить.

Рейтинг : 7,4

Игровой интерес : 7	Графика : 9	Звук и музыка : 7	Управление : 7	Ценность для жанра : 5

Время освоения: 5 минут | Сложность: средняя | Знание английского: не обязательно

Вождь Быстрая Нога

METAL MACHINE MUSIC

SPASE HASTE

Жанр *Аркадные гонки*
Издатель *RealGames*
Разработчик *Church of Electronic Entertainment*
Требуется *Pentium-II 266, 32 Mb RAM, 3D*
Рекомендуется *Pentium-II 300, 64 Mb RAM, 3D*

Была в свое время одна веселая гоночная аркада. Если мне не изменяет память, называлась она Wipeout. Суть игры состояла в следующем: по круговой трассе, проложенной в каком-нибудь экзотическом месте (чаще всего в мрачном мегаполисе), гонялись самоходные экипажи будущего. Колеса у этих агрегатов отсутствовали как класс, зато в большинстве случаев имелось вооружение...

Призадумались как-то товарищи из RealGames на тему: "А почему в ассортименте нашей продукции нет ничего похожего на давнишний хит Psygnosis?" Недолго думая, издатель кликнул знакомых разработчиков, да и скомандовал: "Хочу!" И мастера на все руки из Church of Electronic Entertainment выдали на-гора нечто, по идеологии очень напоминающее старика Wipeout.

Jesus Build My Hotrod

Если я не ошибаюсь, первые игровые эксперименты по смешению стилей предприняла Mythos Games: в X-Com: Apocalypse машины были стилизованы под 50-е года. Получилось очень неплохо. Church of Electronic Entertainment пошла по тому же пути: по футуристическим трассам Space Haste рассекают аппараты, подозрительно похожие на автомобили конца 40-х годов. Опытный глаз сразу же определит в крылатой конструкции тот же Cadillac 49-го года или революционный для своего времени Tucker Torpedo. Естественно, под стильной оболочкой скрывается крайне технологичная начинка. Болиды оборудованы магнитными подушками, в результате чего парят в полуметре над землей. Для движения используются реактивные двигатели.

Леонтий Тютелев: Коллега совсем забыл упомянуть о графике произведения. Надо сказать, что очень зря. Картинка выглядит стильно и сильно. Высокое разрешение и классные текстуры спокойно уживаются даже с "ослабевшими" уже "Селероном" и второй TNT. Количество кадров в секунду стремится к заветному "полтиннику". Жалко только, что такой хороший engine не нашел применения в более массовой, нежели Space Haste, игре.

В противовес машинам, трассы в игре выполнены в откровенно футуристическом стиле. Разработчики выделили для гонок целый мегаполис будущего. Дорога здесь крайне редко проходит по земле, и более девяноста процентов времени игрок проводит на эстакадах, лихо закрученных так и эдак. Все действо происходит ночью, и множественные фонари со специальными лампочками, помечающие трассу, попросту не справляются со своими обязанностями – приходится ехать, то есть лететь, вслепую. Впрочем, с другой стороны создается некий интим. Как говорится, темнота – друг молодежи.

Speed – This Is All I Need

На поверку ребята Church of Electronic Entertainment оказались большими жадинами. В игре, в отличие от уже упомянутого прародителя жанра, начисто отсутствует оружие, так что в запасе остается лишь контактная борьба, зачастую действующая во вред атакующей стороне. Вместо доброй порции любимого "экшн", авторы предлагают нам вполне банальные гонки в диковинных декорациях. Наша колымага оборудована ускорителем, спасающим в критических ситуациях. Количество энергии в нем ограничено, так что пользоваться "турбой" приходится крайне аккуратно. Кроме того, частенько помогает сама трасса: в некоторых ее местах есть стационарные ускорители, позволяющие заметно оторваться от преследователей.



Энергия машины также не бесконечна, так что, если ее не пополнять, в конце концов она просто кончится. Для ее "заправки" созданы специальные слоты, разбросанные по трассе.

Самое же интересное – это идеология игры. Чем дальше вы едете, тем выше становится скорость вашего аппарата, и, если бы количество кругов не было ограничено, машина вполне смогла бы набрать первую космическую. Видимо, именно это и имели в виду разработчики, называя свое творение Space Haste.

Маловато будет...

К сожалению, Space Haste обладает целым рядом особенностей, которые отпугнут от нее потенциального покупателя. Главное – это то, что авторы игры оказались откровенными лентяями. Большой коллектив, создававший игру, смог выдать всего четыре трассы и ровно столько же машин, что очень мало.

Еще одним немаловажным фактом является то, что Space Haste вы не найдете в обычном магазине. Дело в том, что проект продается только через интернет, на сайте RealGames. В целом, произведение довольно интересное, но сдается мне, что его можно было бы сделать гораздо лучше. Игру Space Haste в некотором смысле погубил интернет, а также лень разработчиков, пошедших по пути небезызвестной Fiendish Games, выпускающей веселые, но очень короткие творения.

Пофантазируем на тему мотокросса



Reckless Driver

KAWASAKI FANTASY MOTOCROSS

Жанр	Аркадные мотогонки
Издатель	Nitro Games
Разработчик	Canopy Games
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-II 266, 64 Mb RAM, 3D

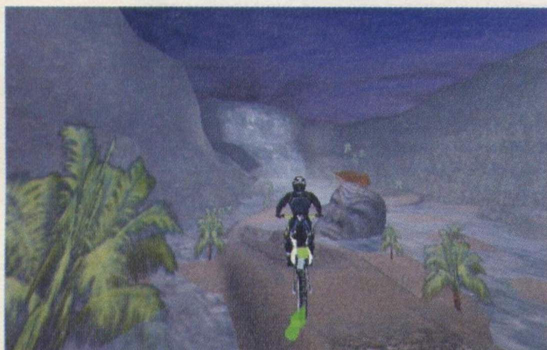
Уж как я не люблю эти двухколесные самоходные полуповозки! Как терпеть не могу все эти симуляторы велосипедов с мотором. Как жалко мне коленки настоящих мотоциклистов… Но все же уговорили меня описать эту игру. Хоть и про мотокросс она. И знаете, как у них это получилось? Они сказали, что это самая настоящая аркада, и на месте мотоциклов тут могло быть любое другое средство передвижения по поверхности планеты – хоть машинка для комфортного перемещения по полям для гольфа!

И эти люди меня не обманули! Игра и впрямь имеет мало что общего с реальным мотокроссом, а трассы, так те вообще выглядят в альянсе со спортивными мотоциклами просто диковинно.

Будем ли мы нарушать порядки?

В ролике истошно повизгивает и причитает какой-то взрослый панк, и мне становится крайне весело. А кульбиты смертников на ненадежных мотоциклетных конструкциях, взмывающих в синее поднебесье и корчащихся там в судорогах экстаза, веселят меня еще больше. Нормальное начало!

Мы попадаем в интерфейс и созерцаем красующийся на самом видном месте логотип японской фирмы "Кавасаки". Если кто не знает – лидер в производстве мотоциклов. Но вы не пугайтесь – о симуляции речи ниже не пойдет. Именитая компания оказалась не прочь постебаться, выпустив гонку-по-мотивам на реальных мотоциклах. Давайте, черт возьми, веселиться вместе со знающими толк в аркадах японцами. Впрочем, фирма Kawasaki специально поместила в игру открытое письмо к игрокам всего мира, в котором вежливо предупреждает, что, дескать, игра – игрой, а в жизни по трассам пьяненькими не катайтесь, пожалста, и вообще, порядки не нарушайте. Как бы не так, ядрить!



Наш ориентир – новые трассы

Странно, но здесь, как и в никчемном "автобане" (я намеренно пишу это название с маленькой буквы), нет никакого чемпионата. Игра построена по принципу – "подебил" на одной трассе, бери другую. Да-да, ни денег вам за победы, ни очков, ни деталек для байка, а только лишь новые дороги, проложенные (это забегая вперед) по очень экзотическим земным местам. Стоит признать, что в Kawasaki Fantasy Motocross такой подход реализован вполне успешно, а поэтому интересен. К тому же чудаковатые трассы в плане дизайна и антуража все как одна выглядят крайне неожиданно и оригинально и, как следствие, просто просятся быть открытыми.

Вы можете регулировать перед началом гонки силу противника, выбирать класс мотоциклов (традиционно 125, 250 и 500 кубических сантиметров объема движка), продолжительность заезда. В общем, никаких откровений! Итак, седлаем "поллитрового" монстра и отправляемся в кругосветное путешествие.

Веселится и гуляет весь народ

Первый Гран При проходит по английской сельской местности. Опять из динамиков доносятся веселые завывания панков под соответствующие легкомысленные мелодии. Тут мы отмечаем, что графика в игре несколько грубовата. Модели мотоцикла и наездника лишены приятной подробности, а всякие холмы и овраги откровенно квадратны. В то же время нельзя не отметить, что авторы использовали великое множество текстур, и это очень хорошо компенсирует некоторую упрощенность трехмерных моделей. Ну да ладно, к графике мы еще вернемся. Давайте-ка "заценим" физику.

Фэнтэзийный мотокросс обладает подобающей названию физической моделью. Никаких усложнений не наблюдается. Все просто, как в метро. Крути гашетку и оставляй позади с дикой скоростью километры трассы, не забывая каждые полминуты пользоваться восстанавливаемым турбоускорением. Медленная нервная езда по кочкам сменяется скоростными полевыми участками, а трамплины следуют друг за другом в скоростном ритме. Соперники не промах, оторваться не дают, но и читерством откровенным не занимаются. Одним словом, весело.

Фантазии

Если первая трасса была вполне стандартна, то все последующие – плоды буйной фантазии авторов. Со всей ответственностью могу заявить, что реальный мотокросс по таким местам никогда не проводился и вряд ли когда-либо будет. Только в "Фэнтэзи Мотокроссе" вы сможете самостоятельно порулить по гробницам египетских фараонов (стало быть, по пирамидам), пронестись по берегу наполненного лавой озера, измерить глубину страшенных болот колесами своего мотоцикла и напоследок искупаться в долине водопадов.

От трассы к трассе все симпатичнее становится графика. Цвета приобретают насыщенность, текстуры делаются еще ярче и разнообразнее. Растет количество спецэффектов и усложняется дизайн трасс. Заканчивая новую трассу первым, ловишь себя на ожидании очередного сюрприза от следующего трека. И получаешь его.

В общем, игра пролетает быстро и абсолютно ненапряжно. Этот проект не претендует на лавры Motocross Madness 2, не старается быть типа-симулятором, как "Мотокросс Мания", а просто радует игроков насыщенным, динамичным аркадным геймплеем.

Меня не обманули. Это действительно стопроцентная аркада, где на месте мотоцикла могло оказаться любое другое транспортное средство, и игра от этого ничего не потеряла бы.

Леонтий Тютелев: А ИМХО, Kawasaki Fantasy Motocross – обычный отстой. И не знаю что в ней Драйвер нашел такого интересного. Рядовой аркадный проект с симпатичной (местами!) графикой, но не более того

Рейтинг : 6,1

Игровой интерес : 6	Графика : 7	Звук и музыка : 7	Управление : 5	Ценность для жанра : 5
Время освоения: 5 минут	Сложность: средняя	Знание английского: не обязательно		



Bad As I Don't Wanna Be

Берсений Зильберштейн
AKA ДiXloФoS

AUTOBAHN RACING

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Incagold
Разработчик	Incagold
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-II 233, 64 Mb RAM, 3D

Если бы игра называлась MKAD Racing, я не удивился бы ничуть. Все-таки наши программисты не в большинстве своем сегодня профессионалы, и досадные оплошности случаются. Хоть и реже, чем раньше. Но! Перед нами гонки по автобанам – высококлассным немецким магистралям, на которых практикуется отсутствие скоростных ограничений. Заграничная игра, должная быть по меньшей мере просто качественной. Но и там, как выяснилось, "ничто людское им не чуждо". В общем, достойное начало нового игрового тысячелетия в жанре автогонок. "Тест Драйв" отдыхает, а любимый водителями "Нави" Bo Srally сознает собственное величие...

Назвать игру отстоем, значит отвесить ей совсем не заслуженный комплимент. Случись выход "Автобана" под Рождество, проект не был бы удостоен и минуты нашего с вами внимания. НО! Релизы кончились, мы ждали новую игру две недели. Мы изголодались, мы ее получили и теперь накажем за то, что она оказалась такой... Как бы это помягче-то...

Идея, которую запороли

А идея хорошая. И при даже просто хорошей реализации могла сотворить если не конкурента ранним сериям "нидфоспида", то уж точно интересный и играбельный проект. Всего-то и требовалось, что взять несколько мощных спорт-каров, создать пару патрулей тамошней ДПС и настрогать дюжину участков автобанов. Естественно, при нормальной физике и современной графике. Не помешали бы деньги и апгрейды. И успех на этом постновогоднем "безрелизье" проекту был бы обеспечен.

Reckless Driver: *Я играл в это. Я провел над собой страшный эксперимент. Я выдержал! Я герой. Autobahn Racing – это не игра, это анти-игра. Autobahn Racing – это... У меня правда нет слов...*

Однако данная задача оказалась разработчикам из Incagold не по зубам. Они провалили все пункты, выдав игрокам нечто, что сгодилось бы больше в роли демо-версии проекта, направленного на отпугивание потенциальных издателей (кстати, игру разработчики "проталкивали" собственными руками... нет, скорее, заготовками).

Родственники опознали в нем Porsche 911...

Отвратно тут практически все. Лишь интерфейс выполнен более-менее пристойно.

Во-первых, нет чемпионата. Нам предложена дуэль с единственным противником. Авторы руководствовались своими соображениями, которые чрезвычайно далеки от постулатов здравого смысла, и под все это дело выделили игроку всего две машины и ТРИДЦАТЬ разнокалиберных кусков немецких магистралей.

И вы знаете, я бы согласился и на такое предложение. Если бы машины были нормальными, а дороги отличались хоть каким-то разнообразием. Но ведь нет!

Автомобили... Они трехмерные! По всей видимости, за прототип при создании моделей программисты брали самые дешевые китайские мягкие игрушки, сделанные в форме авто. А то и вовсе куски туалетного мыла, выполненные вычурно, с душой, в форме лучших автомобилей двадцатого столетия. Результат эксперимента? Естественно, плачевен... Нет, 911 "Порш" я, конечно, узнал. Эту машину, как ни крути, трудно обезобразить до полной неузнаваемости. А вот второе... Тут тяжелее. Положим, это Ford Probe. Возможно, VW Passat в виде хэтчбэка, рожденного в 85-м году. Что-то такое, по крайней мере.

Как едут автомобили... Хм, они движутся! И это единственный "актив". Что касается остального, то... Вы когда-нибудь видели, чтобы низко посаженный спорт-кар, при столкновении с разделительной оградой высотой далеко за полметра, с легкостью триального внедорожника на этот заборчик въезжал и начинал потом весело кувыркаться? Здесь увидите. Здесь вы также сможете лицезреть нутро больших немецких автобусов, сквозь которые можно проезжать. Тут много сюрпризов. Но самое интересное в игре то, что машина почти не тормозит! Даже со ста километров в час. А еще она очень плохо поворачивает и гнилостно ускоряется. Как вам коктейль?

Клонированный тридцать раз участок автобана

Трассы... Их слишком много. И все они как две капли воды похожи друг на друга. У разработчиков было: два вида деревьев, два типа придорожных зданий, один вариант развязки, одна текстура асфальта и две – окружающей среды плюс три времени суток. И из этого "конструктора" они умудрились наклепать три десятка длинных порой участков трассы. Надо ли говорить о том, как все эти "СУ" однообразны и сколь быстро жалкое подобие езды по ним наскучивает?

▼ **Два типа зданий, одна текстура асфальта, один типа "Порш"...**



Ой, бабоньки, мне дурно!

Я хотел бы взять у товарищей из Incagold интервью. Оно состояло бы из одного вопроса: "Как?"

Ребята, как вы умудрились сделать такую мерзость и как хватило у вас совести эту мерзость продавать? Они потупили бы взоры. Им стало бы стыдно.

Хорошо, что я не Reckless Driver. Тот бы даже и вопросов задавать не стал...

Игровой интерес : 0	Графика : 0	Звук и музыка : 0	Управление : 0	Ценность для жанра : 0
Время освоения: не стоит	Сложность: средняя	Знание английского: не обязательно		

Рейтинг : 0,0

Чаплыгин Владимир

Товарищ Бендер!

DEEP FRITZ 6

Жанр *Симулятор шахмат*
Издатель *ChessBase*
Разработчик *ChessBase*
Требуется *Pentium 133, 16 Mb RAM*
Рекомендуется *Многопроцессорная игровая станция*

Могли ли предположить уважаемые Илья Ильф и Евгений Петров, что в наши времена герою НЭПа, товарищу Бендеру, пришлось бы кидаться не шахматными фигурами и даже не трескать доской по голове оппонентов (чтобы отпустить только после произнесения волшебных слов: "Ой, ухи, ухи!!!"), а проводить томительные часы перед монитором в тренировках за очередными виртуальными шахматами. Тут одним правилом "Конь ходит буквой Г" не ограничишься...

Разработчики при создании своего "Фрица" нацелились охватить все слои шахматистов мира: от новичка до гроссмейстера. Даже системные требования говорят о многом. На не самых мощных конфигурациях сила виртуального противника не достигает максимального значения. А вот в случае попадания Deep Fritz 6 на многопроцессорный компьютер произойдет небывалое ускорение и просветление AI.

Выбирайте!

Разработчики не стали гнаться за модными веяниями и предложили игрокам как классическую плоскую (двухмерную) доску, так и "трехмерное излишество" для гурманов. Второй вариант реализован не ахти как, да и играть на нем очень неудобно, хорошо хоть, что дают побаловаться с камерой.

Прийти к чему-то более оригинальному попыталась и звуковая палитра: в игре присутствуют комментарии и насмешки над действиями игрока. Да и музыка не подкачала. Огромный выбор композиций заставит любого эстета найти сопровождение себе по вкусу. Например, я проводил затяжные баталии под проверенную столетиями классику.

Различные "фенечки" и прочая мелочь (продолжительность, ограничение количества ходов и т.д.) позволят откорректировать матч до микрона. Налицо типичная немецкая педантичность.

Обезличенный противник

Муки выбора "интерфейсных штучек" покажутся цветочками по сравнению с самой игрой против компьютера. ChessBase считаются не новичками в мире симуляторов шахмат, и поэтому процесс передвижения фигур с одной клетки на другую отточен до совершенства.

Стоить отметить, что "Фриц" настроен более агрессивно, нежели последний Chessmaster. Постоянная борьба с мощнейшим интеллектом программы и перманентное напряжение мозга направлены на достижение одной-единственной цели – на переход к более высокому уровню сложности. Глубокий анализ ситуации и удачная игра на ошибках – вот залог победы. Такое искусство сродни снайперскому делу: проигрывает тот, кто ошибается первым.

> **22 июня 1927 г.**
> **В помещении клуба "Картонажник" состоится лекция на тему: "Плодотворная дебютная идея" и сеанс одновременной игры в шахматы на 160 досках гроссмейстера (старший мастер) О. Бендера.**

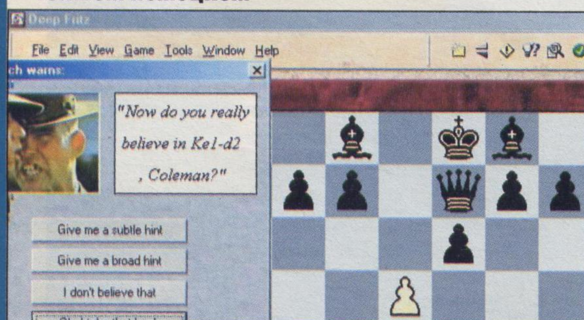
Каких-то знаменитых имен игрок не дождется. Обычные коэффициенты степени интеллекта машины выступят в роли безликих оппонентов. Зато не веет "попсой". Новичков вроде О. Бендера просят ознакомиться с правилами ФИДЕ, благо на F1 и обезьяна сможет нажать.

Урезанный мультиплеер

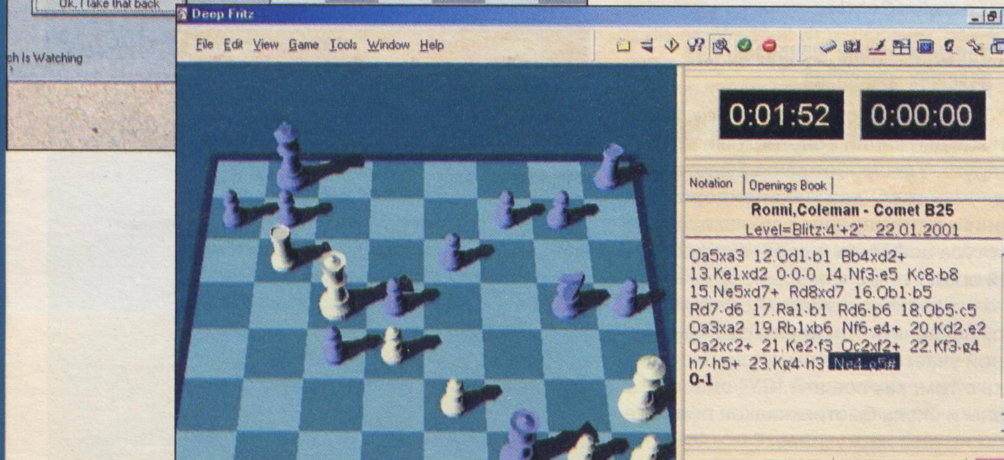
Безусловно, в плане классической игры в шахматы дела обстоят вполне на уровне, но, скажите на милость, как можно было пройти мимо мультиплеера? Значит, о безумной "мясорубке" вдвоем за одним компьютером (впрочем, зачем такое извращение, не легче ли сесть за настоящую доску?) они позаботились, а, например, предоставить игроку возможность провести пару встреч через интернет или по модему – руки, понимаете, не дошли. В итоге остается разве что протирать штаны за различными блицами и корректировкой глубины анализа сложившихся ситуаций. После вечерних марафонов длиною в три дня на "экзешник" смотришь чуть ли не со слезами... А я так мечтал устроить соревнования в редакции, но, видимо, не судьба.

В качестве исключения

Вот так всегда и бывает: проявление чьей-то недальновидности или лени заставляет занижать оценки весьма качественному продукту. Если бы симуляторы шахмат выходили чаще, то и претензии предъявлялись бы в несколько ином ключе. А семь баллов – даже много, рука дрогнула, ибо не так часто нам доводится видеть игры столь редкого жанра.



▼ **Иногда комментарии бывают полезны, особенно когда перед тобой распинаются на чистейшем немецком**



▼ **А вот к трехмерной доске привыкнуть трудно, отсюда и такие "плюхи" достаются**

Рейтинг : 7,0	Игровой интерес : 7	Графика : 7	Звук и музыка : 7	Управление : 7	Ценность для жанра : 7
	Время освоения: около часа	Сложность: регулируемая	Знание английского: обязательно		

Reckless Driver

ЗАПАХ ПАЛЕНОЙ РЕЗИНЫ

IHRA DRAG RACING

Жанр *Автосимулятор*
Издатель *Bethesda Softworks*
Разработчик *Bethesda Softworks*
Требуется *Pentium 200, 32 Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium-II 233, 64 Mb RAM, 3D*

Вы спросите меня, что такое "дрэг рэйсинг"? "Это круто!" - отвечу я вам. А про себя подумаю, что еще и весьма тупо...

Гонки на драгстерах зародились, конечно же, в Америке. Только в стране, где люди не страдают никакими комплексами, могли возвести в ранг национального вида автоспорта соревнования по разгону автомобилей с места, а потом на весь мир гордо растрезвонить о своей чудосерии. Впрочем, не будем заключать свои суждения в рамки стереотипов, а признаем, что дрэг рэйсинг – это зрелище для болельщиков и... кропотливая работа с машиной для механиков.

Леонтий Тютелев: Только истинному фанату соревнования "наперегонки" дано понять всю прелесть рассматриваемой игры. Остальные будут долго плеваться

Дисбаланс

Симуляторами рассматриваемых американских автосостязаний с завидным постоянством балует нас старушка Bethesda. Мало чем отличаются самые свежие ее творения от первого – Burnout!. И идея игры изменений не претерпела, и реализация (кажется, до сих пор программисты используют уже обросший десятым метром бороды движок Xngine).

Что из себя представляет последний "наперегонок" компании? Да то же самое, что и предпоследний, что и второй, что и первый. Перед нами с маниакальной тщательностью и достоверностью воспроизведены соревнования лучших драгстеров "соединенного заштатья". С беспрецедентной точностью в игре воссозданы правила заездов и регламент соревнований. Пожалуй, столь скрупулезно перенесенной в игру формальности не было даже в Grand Prix 3.

Если речь заходит о машинах и настройках, то тут тон невольно сменяется на серьезно-похоронный... Такого количества параметров отладки машин и их усовершенствования жанр не знал, по всей видимости, со времен Burnout!. Все, что можно отвинтить, привинтить, передвинуть, отладить, присобачить к профессиональному драгстеру в реальной жизни, вы сможете отвинтить, привинтить, передвинуть, отладить, присобачить в игре. Это заслуживает всяческого уважения, но заставляет сильно засомневаться в качестве игрового интереса, наглядно демонстрируя нам очевидный дисбаланс составляющих геймплея в IHRA Drag Racing.

Весы сломались

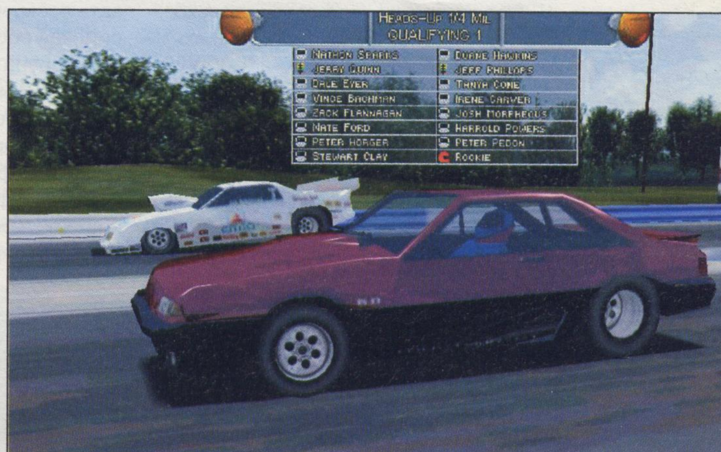
Чтобы выигрывать гонки, вам нужно будет пройти совсем не короткий "курс молодого бойца", познать все тонкости проведения заездов (а это, поверьте мне, не газ-до-отказа-на-зеленый-сигнал-светофора), научиться грамотно настраивать машину к соревнованиям...

Весы. С одной стороны – активный игровой процесс, выраженный участием в заездах. С другой – пассивный геймплей, то есть копание в гараже, изучение правил, познание премудростей старта. Давайте прикинем, уважаемые, сколько времени уйдет на активную и, соответственно, пассивную составляющие игры.

Гонка – это около десяти стартов, каждый длиной секунд в тридцать. Гараж и прочее – это несколько часов кропотливой работы плюс отличное знание технического английского языка. Стоит ли тратить свое время на знакомство с очень диковинным видом соревнований только для того, чтобы провести потом пятнадцатиминутный этап Гран При? И чтобы еще чуть позже, на втором event'е, понять, что сейчас повторится все то, что было на предыдущем этапе, но только в другом антураже? Вот-вот, я о том же. "Игра не стоит свеч и результата труда..." Тут либо вы механик-профессионал, который, придя домой из гаража, с радостью кидается к гаражу виртуальному, либо за свои труды вы должны получить как минимум шоу во время Гран При. Эй, шоу, а ты тут есть?

Не будет вам шоу!

Ни о каком развлекательном моменте, к сожалению, речи идти не может, если мы говорим о IHRA Drag Racing. Создается впечатление, что перед нами игра экзальтированных новичков – маньяков симуляции, которые и слышать о таком понятии, как красивый внешний вид, не желают. Как будто не было у Bethesda три года назад того же Burnout!, снабженного недурной графикой и отличными анимированными вставками. Как будто разработчики своей противной визуализацией хотят сказать, что, мол, графика в хардкорном симе – вещь последняя, и, если бы можно было, мы сделали бы вообще все в текстовом режиме... Обидно это – получать в двадцать первом веке проект со столь архаичной, абсолютно никудышной графикой.



▲ **И не надо думать, что победит в итоге тот, чья тачка выглядит сложнее и эффектнее**

И вывод после всего вышесказанного будет один. Неудача ваша, госпожа "Бесезда" (только сейчас понял, какое имя страшное). И пусть игра столь щепетильна к разного рода деталям и настройкам. Мораль, безусловно, будет такова. IHRA Drag Racing – проект однозначно неиграбельный. А вот как тренажер (смешно! – тренажер "дрэг рейсинга"!) – очень даже ничего.

Игровой интерес : 3	Графика : 3	Звук и музыка : 5	Рреализм : 8	Ценность для жанра : 6	Рейтинг : 4,3
Время освоения:5 часов	Сложность: высокая	Знание английского: желательно			

Вадим Спицын

FIFA 2001 ПО-НАШЕМУ!

или История "патчевания" лучшего виртуального футбола

Бывает, что разработчики откровенно халтурят, ради наживы пытаясь за год выпустить несколько игр подряд, не удосуживаясь при этом довести их до ума. Так, насквозь пропитанная духом коммерции, EURO 2000 неожиданно больно ударила по долгожданной FIFA 2001 – игра вроде бы и получилась, но с каким-то легким привкусом недоделанности. Нам же обидно вдвойне: мало того, что EA Sports в очередной раз не решились включить в игру российское первенство, так они еще и не дают сыграть за наши клубы в еврокубках...



▲ Щас Егорка им наколотит

Однако повода для паники нет. Футбольный сериал от EA Sports всегда отличался повышенной активностью своих поклонников, денно и нощно работающих над обустройством любимой игры. Не станет исключением и этот год в виртуальном футболе – год FIFA 2001.

Сезон не провален. Сезон только начинается. И он будет таким, каким мы его сделаем.

Дела давно минувших дней...

Когда в далеком 94-м EA Sports выпустили свой первый FIFA International Soccer, мы самозабвенно гоняли мяч с одной-единственной мыслью – во что бы то ни стало взять этот злополучный Кубок Мира и доказать всем, что крупно выигрывать российская сборная может не только у Камеруна. Нас мало волновало, что вместо Ромарио и Стоичкова на поле выходили "сказочные персонажи", имена которых рождались благодаря неуемной фантазии тружеников виртуального футбола из EA Sports, мучившихся без официальной лицензии FIFA. А тот факт, что центрфорвардом родной сборной был некий Паша Гагарин, даже слегка забавлял и заставлял лезть в глубокий запас с шальной мыслью: а вдруг там найдется его двоюродный брат Юра с весьма похожей фамилией.

Время шло, первая любовь переставала быть всепрощающей, и нас все чаще посещала мысль о том, что "здесь что-то не так" и это самое "что-то" надо обязательно менять. Понима-

РУССКАЯ ЛИГА 2001

Автор: Вадим Спицын

http://vadspitsyn.chat.ru/rl2001.zip

Старейший российский патч, добавляющий в игру чемпионат и кубок России. Дает возможность сыграть в европейских кубках за лучшие российские клубы. Включает в себя более пятисот игроков из команд высшего и первого дивизиона с их составами и рейтингами, официальные футболки всех российских клубов и сборной, стадион "Лужники" с нашими рекламными щитами. Команды выходят на игру под звуки футбольного марша Матвея Блантера, во время встречи фанаты размахивают флагами играющих команд. Матч оформлен под трансляцию одного популярного российского телеканала.





ли это и мудрые работники EA Sports, которые, повинуясь последним веяниям времени, приобрели-таки эту самую лицензию, и к нам в гости пришли настоящие звезды мирового футбола. Однако подвела оперативность, а точнее ее отсутствие: в FIFA 96 игроков ожидали составы сезона 94-95, и даже в следующем году нам опять подсунули прошлогодний “урожай”. Спасал внутренний редактор игры, позволявший переименовывать игроков и редактировать составы команд в соответствии с последними изменениями в мировом футболе. Тут же появились смельчаки, которые посчитали, что их настройки смогут удовлетворить если не всех, то многих, и выложили свои варианты составов в интернет. Так, в муках, рождались первые патчи для FIFA, которые, увы, не могли похвастать должным качеством, поскольку внутренний редактор игры не позволял творить “на всю катушку”, создавая кучу ограничений, самым обидным из которых была невозможность изменять суммарный рейтинг футболиста. Приходилось извращаться, добираясь до истины окольными путями.

Другим тормозящим фактором явилась разрозненность фанатских сайтов. Их было крайне мало, и сотрудничали между собой они как-то вяло, подчас даже не ведая о существовании друг друга. В общем, в то время патчи делались для себя и для друзей, а до рядового поклонника виртуального футбола не доходили.



▲ Вот он - великий и ужасный FEd2001

Прорыв

Все изменилось осенью 97-го года. Причем перемены были настолько радикальными, что от них пошла кругом голова, затряслись руки, а язык вывалился изо рта и уже был не в силах вернуться обратно...

EA Sports выпускают FIFA Road To World Cup 98 – игру, поднявшую представления о футбольных симуляторах на качественно новую высоту. Еще бы, в нашем распоряжении оказались все без исключения сборные – участницы отборочного турнира к очередному мировому первенству, несколько национальных чемпионатов и плюс ко всему этому потрясающая по тем временам физическая модель. Народ получил футбол, о котором мечтал! На этом эмоциональном подъеме особо деятельные и инициативные его представители начали творить.

Пионером здесь стал Тони Уилен, автор GFXPak – конвертера графических файлов для игр серии NHL, адаптировавший свое творение под футбольные проекты EA Sports. Так появилась возможность редактировать не только команды и их составы, но и графическое содержание игры. Патчи становились все красочнее, их количество постепенно увеличивалось. Теперь необходимо было обеспечить этим плодам народного творчества грамотно продуманное распространение. И здесь, как нельзя кстати, появилась группа энтузиастов во главе с человеком по имени Мэтт Холм. Этими людьми был зарегистрирован домен www.soccergaming.com, которому впоследствии суждено было стать всемирным центром фанатского движения.

Последней преградой на пути патчмейкеров оставалась невозможность толково редактировать составы команд. Да, внутренний редактор позволял изменять названия клубов, их составы и экипировку, а также имена и “скиллы” футболистов (опять же с ограничением суммарного рейтинга), но для полного счастья этого было, безусловно, мало.

В это время в далекой Австралии



UKR PATCH 2000.1

Автор: Александр Клубов

http://www.donin.com/sports/fifa2001/f2001-1.exe

Патч включает в себя украинский и российский чемпионаты, официальные футболки всех украинских клубов, флаги горячих украинских болельщиков, рекламные щиты Лиги Чемпионов, логотип телеканала EuroSport во время матча. Помимо этого, патч обновляет состав и экипировку национальной сборной Украины и добавляет лучшие украинские клубы в Лигу Чемпионов и Кубок УЕФА.



▲ Русская Лига 99: "Зомби" на НТВ

один очень талантливый программист, на досуге любивший поиграть в FIFA RTWC 98, вдруг осознал, что ему вполне по силам написать редактор, который бы позволил изменять АБСОЛЮТНО ВСЮ статистическую часть игры. Он немедленно сел за его создание, занимаясь этим все свободное от основной работы время. Наконец, в самом начале 98-го года австралиец с гордостью представил мировой общественности свое творение – FEd98. Утилита позволяла без всяких ограничений редактировать набор команд в чемпионатах, названия и экипировку клубов и сборных, а также имена, "скиллы" и внешний вид игроков. Так мир узнал Чау Ли – человека, открывшего новую грань игр серии FIFA Soccer.

Наша эра

И началось! Всевозможные патчи стали появляться как грибы после дождя. Представители стран, чьи национальные чемпионаты не попадали в поле зрения EA, оттягивались на все сто, создавая свои любимые команды, а те, чьи турниры входили в стандартный набор игры, занимались перетряской составов и созданием графических изысков (таких как футболки, рекламные щиты на стадионах, бэкграунды менюшек). Апофеозом этого всеобщего "безумия" стало создание двадцатисемимегабайтного патча, превращавшего World Cup 98 (следующую игру футбольной серии EA Sports) в Лигу Чемпионов.



▲ Русская Лига 2000: Посиделки на границе

Теперь ежегодно все шло по уже хорошо отработанному сценарию: осенью народ играет в оригинальную игру, зимой начинает "думать об улучшениях и дополнениях", а весной получает очередной FEd и начинает творить, тем самым обеспечивая себя на лето практически новым виртуальным футболом.

Мэтт Холм и его www.soccergaming.com приютили под своим крылом множество мелких фанатских сайтов, став настоящим координационным центром, куда со всего мира стека-



▲ Русская Лига 2001: Привет, питерские болельщики!

ИНОСТРАННЫЕ ПАТЧИ

Champions League On TV3

http://www.onside2000.dk/tv3cl.exe

Здесь, по заверениям авторов, нас ждет футбол, достойный Лиги Чемпионов. И в самом деле: команды выходят на стадион под звуки гимна чемпионской Лиги, поле окружают рекламные щиты официальных спонсоров ЛЧ, а сам матч "заделан" под трансляцию Лиги на датском TV3.

лись новости о всевозможных патчах и апдейтах. Появились новые утилиты для редактирования графики, из которых следует выделить Sonique-FSH Таля Березницкого и EA Graphics Editor от TASsoft во главе с Брайаном Смитом. Многочисленные группы энтузиастов постоянно пытались придумать что-нибудь принципиально новое для своей любимой игры, и, надо сказать, им это удавалось – некоторые из таких разработок были взяты на вооружение EA Sports при создании FIFA 2001.

Следует заметить, что EA Sports довольно долго не уделяли должного внимания активности поклонников своего футбола, ограничиваясь лишь ежегодным wish-листом, куда геймеры вносили свои пожелания относительно следующих версий игры. Однако в конце концов разработчики вынуждены были признать, что именно активность фанатов является истинным мерилом популярности игры, и когда осенью 99-го у Чау Ли возникли некоторые проблемы при работе над FEd2000, то именно господа из EA Sports помогли ему их решить, выслав информацию о формате файлов со статистикой. Дальше – больше. Прошлым летом EA Sports разрешили Мэтту Холму зарегистрировать на себя домен www.fifa2001.com – тем самым окончательно "подружившись" с миллионами фанатов серии FIFA по всему миру.

Вечно обиженные

А что же мы? EA Sports упорно не замечали российского чемпионата, а когда им о нем рассказывали, то начинали мямлить, дескать, "невыгодно... низкий объем продаж... злые вы..." В общем, коммерция взяла верх, и по причине нашей "низости продаж" в следующих частях лучшего футбольного симулятора всех времен и народов стали появляться чемпионаты Норвегии, Кореи, Австрии и прочих "грандов" мирового футбола, но только не России. EA Sports, конечно, регулярно включали в игру российскую сборную, "Спартак" плюс кто-нибудь еще, но душа русская требовала большего. И в итоге она это большее получила.

Вскоре после выхода FIFA 98 российский игровой сервер Absolute Games открыл по адресу www.fifasoccer.ag.ru свое подразделение, названное "FIFA Soccer по-русски". Не трудно догадаться, что проект был посвящен виртуальному футболу от EA Sports. Автором сайта стал Андрей Мартынов, которому быстро удалось "раскрутить" свое детище, сделав его ведущим отечественным интернет-ресурсом в этой области, а его фанатизм и преданность делу заразили наших соотечественников и побудили их к свершению новых подвигов.

В результате, к лету 98-го мы получили целых три патча, добавлявших в FIFA 98 наш родной российский чемпионат. Лучшим из них стала Russian League for RTWC 98, которую создали Сергей Капитонов, Марат Нурмухаметов, Николай Панов и Денис Волков. В патч, помимо самого чемпионата, были включены российские рекламные щиты и футболки почти всех команд. Активность его создателей радовала. Они даже намеревались сделать виртуальные "Лужники", но... их планам не суждено было сбыться, так как пришла осень, а вместе с ней и очередная FIFA 99.



▲ Russian League for RTWC: Так все начиналось...



▲ Champions League Patch: Рауль и компания начинают свой поход

Народ, избалованный прошлым годом, стал требовать "продолжения банкета", однако авторы первого российского патча отвечали гордым молчанием: то ли им это занятие наскучило, то ли они ждали FEd99. Но, так или иначе, результата все не было. Уже наступила весна 99-го, а из команды разработчиков лишь Денис Волков без устали бомбардировал форум на www.fifasoccer.ag.ru своими призывами сколотить команду для создания очередного российского патча. Так он и познакомился с вашим покорным слугой, автором сего опуса.

Русская Лига

Новым коллегам удалось быстро найти общий язык. Я к тому времени уже практически закончил работу над составами команд, и мы на пару с Денисом стали заниматься графическим оформлением нового патча. Итогом совместной деятельности стало появ-

Toyota Cup Patch

http://www.fifamls.com/cgi-bin/countdown.cgi?pat_toyota.zip

Этот патч добавит в игру аргентинский "Бока Хуниорс", так что теперь у вас появится возможность сыграть матч за Межконтинентальный Кубок. Стадион, на котором предстоит провести встречу, оформлен под настоящую арену сражения за этот престижный трофей. Обновлены футболки и составы участников поединка

World Patch

http://www.fifa-mra.com/downloads/patches/wp2001/

Автор этого патча скрупулезно отслеживает последние переходы футболистов из одной команды в другую и вносит соответствующие обновления в игру. Помимо трансферов, программа содержит недостающие национальные команды – теперь вы можете сыграть в FIFA 2001 за великолепную сборную Португалии.



▲ Сергей Семак: "А ты записался в команду Pepsi?"

ление к началу реального Чемпионата России "Русской Лиги 99". Программа весила почти семь мегабайт и содержала: высший и первый дивизионы российского чемпионата, футболки нашей сборной и всех клубов высшего дивизиона, долгожданные "Лужники" со своими рекламными щитами, а также многие другие графические "изыски", создававшие атмосферу первенства России.

Но, так получилось, что с выходом FIFA 2000 команду создателей РЛ99 сразил тот же "недуг", от которого годом ранее пострадали их предшественники: Денис Волков потихоньку отошел от дел, Андрей Мартынов постепенно привел свой сайт в запустение, чем вызвал недовольство со стороны руководства Absolute Games, закрывшего футбольный проект... Что касается "последнего из могикан", то... Я сидел сложа руки и ждал выхода FEd2000.

В это самое время появился RSP – Russian Super Patch, от Павла и Дмитрия Анисимовых. Патч этот, помимо клубов нашего высшего дивизиона и российских рекламных щитов, содержал также несколько лучших советских команд прошлых лет, что, безусловно, придавало ему играбельности. Появление конкуренции "вдохновило" меня на создание новой "Русской Лиги", ставшей результатом сотрудничества с Денисом Подгорным, автором сайта "Краснодарской Компьютерной Футбольной Лиги" ("Навигатор" писал об этом в прошлом номере) на www.kfleague.newmail.ru - нового центра отечественной FIFA'шной тусовки.

В целом "Русская Лига 2000" получилась немного скромнее своей предшественницы, но, тем не менее, она включала в себя: клубы высшего и первого дивизионов чемпионата России, нашу сборную, футболки всех клубов, лучшие "классические" советские команды, а также целых четыре российских стадиона.

ССЫЛКИ

Англоязычные сайты:

Официальный Сайт EA Sports
http://www.easports.com
Официальный сайт создателей FIFA 2001. Здесь вы можете скачать демо-версию игры, официальные патчи к ней, а также узнать последние новости о FIFA 2001 из первых уст. Единственным недостатком сайта является его редкая обновляемость.

FIFA 2001 Online
http://www.fifa2001.com
Бесспорно, лучший фанатский сайт о FIFA 2001. Центр всемирной FIFA'шной тусовки. Напрямую контактирует с разработчиками. Настоящий кладезь патчей, апдейтов и утилит для игры. Обновляется ежедневно.

Euro-Ball
http://www.euro-ball.com
Главный конкурент FIFA 2001 Online за право называться лучшим фанатским сайтом. Также контактирует с EA Sports. Ведет огромное количество разработок по "обустройству" игры. Обновляется ежедневно.

Русскоязычные сайты:

FIFA 2001 Russia
http://russia.fifa2001.com
Российское подразделение FIFA 2001 Online. Однако здесь можно найти не только перевод новостей "оттуда", но и специальные материалы, посвященные российским разработкам. Обновляется ежедневно.

Русская Лига 2001 – Официальный Сайт
http://vadspitsyn.chat.ru
Сайт вашего покорного слуги – автора серии "Русская Лига". Здесь вы сможете найти не только все версии РЛ, начиная с 98-го года, но также узнаете о многих других разработках, ведущихся на постсоветском пространстве. Обновляется ежедневно.

FIFA 2001 Game
http://www.donin.com/sports/fifa2001/
Сайт Александра Клубова, создающего украинский чемпионат для FIFA 2001. Здесь вы также можете найти украинские патчи для прошлых версий игры. Обновляется примерно раз в неделю.

FIFA 2001
http://fifa2001.nm.ru
Здесь разрабатывается еще один вариант российского чемпионата для FIFA 2001. Некоторое время этот сайт находился в "полуобморочном" состоянии, однако в данный момент продолжает работать. Обновляется крайне нестабильно

Copa Libertadores of America

http://www.fifa-argentina.com
Ежегодно EA Sports игнорируют это крупнейшее соревнование лучших клубных команд Южной Америки. Данный патч исправляет сей факт, добавляя в игру множество латиноамериканских команд, плюс к этому оформляет основные менюшки игры на тему этого престижного турнира.

World Cup 2002 Edition

http://www.fifaexpress.freeservers.com
Из названия этого видно, что патч целиком и полностью посвящен грядущему Чемпионату Мира 2002 года. World Cup 2002 Edition добавит в оригинальную FIFA 2001 футболки национальных сборных, обновит и уточнит их составы, а также установит на стадионы щиты с рекламой спонсоров Мирового Кубка.

К нам пришла FIFA 2001

К выходу FIFA 2001 автор данного материала открыл по адресу http://vadspitsyn.chat.ru свой собственный сайт, посвященный исключительно российским разработкам в области FIFA и в том числе "Русской Лиге". К радости российских фанатов FIFA 2001, он не остался одиноким, так как стараниями Эвенгара Салладорского (не пугайтесь – это псевдоним) появилась русскоязычная версия главного фанатского сайта, посвященного FIFA 2001, – http://russia.fifa2001.com. У наших соотечественников наконец-то появилась возможность выбирать.

В декабре 2000-го состоялось рождение "Русской Лиги 2001", для работы над которой была собрана совершенно новая команда. Огромный вклад в разработку внесли Иван Байдин и Андрей Сиротенко, на пару создавшие практически все графическое оформление. Уже сейчас "Русская Лига 2001" по своему содержанию перещеголяла всех своих предшественниц. Посудите сами, в патч входят: чемпионат России с клубами высшего и первого дивизионов, футболки для всех без исключения российских клубов, "Лужники" с нашими рекламными щитами, логотипы российских телеканалов во время матча. В РЛ2001 команды выходят на поле под звуки старого доброго футбольного марша Матвея Блантера, а фанаты на трибунах размахивают их флагами. И все это при том, что еще не вышел FEd2001, который позволит добиться намного большего.

Не остались в стороне и украинские поклонники FIFA. Их соотечественник Александр Клубов создал "Ukr Patch 2000.1", добавляющий в игру Чемпионат Украины со всеми соответствующими графическими "изысками" в виде футболок, рекламных щитов и флагов команд, а также обновляющий состав и экипировку национальной сборной Украины.

Сезон начинается!

К тому моменту, когда вы будете держать этот номер "Навигатора" в руках, уже должен появиться столь желанный и долгожданный FEd2001, во время написания этого материала находившийся на заключительной стадии разработки. Релиз очередного редактора от Чау Ли станет сигналом к началу нового этапа создания всевозможных фанатских патчей. Уже сейчас анонсировано великое множество проектов, среди которых особо выделяются Copa Libertadores of America и Copa Joao Havelange Patch, посвященные интереснейшим клубным турнирам Южной Америки, проигнорированным EA Sports.

А еще нас ждут новые версии "Русской Лиги 2001", которая будет отслеживать все самые последние изменения в составах российских клубов и обрастать все новыми и новыми деталями. Появится Кубок Чемпионов Содружества, лучшие советские команды прошлых лет, совершенно новый стадион и много других, радующих глаз мелочей.

Так что не будем предаваться упадническим настроениям, веющим из обзора FIFA 2001 в январском номере "Нави". Мы сами сделаем себе игру. Причем именно такую игру, какая нам нужна.

P.S. Всем желающим быть в курсе последних разработок настоятельно рекомендую время от времени наведываться на www.fifa2001.com – с ним, будьте уверены, вы ничего не пропустите. Ну и, конечно, не забудьте посетить сайт "Русской Лиги 2001" и скачать себе этот самый долгоживущий российский патч.



СОФТ

Редакторы (самые последние версии перечисленных ниже утилит вы сможете найти по адресу: http://www.fifa2001.com/downloads/utilities.shtml):

FEd 2001
Автор: Чау Ли
Бесспорно лучший из когда-либо выходивших в свет редакторов для игр серии FIFA Soccer. Позволяет изменять абсолютно все параметры футболистов, команд, турниров, осуществлять трансферы игроков, закреплять за командами стадионы, футболки и бутсы, редактировать тактические схемы и расстановки команд, импортировать в игру новые футболки, флаги, лица игроков... Всего и не перечислишь!

GFXPak
Автор: Тони Уилен
Старейший конвертер графических файлов из игр от EA Sports. Работает в DOS'овской строке, но, несмотря на это, представляет собой довольно мощное средство редактирования графики. Позволяет быстро и легко вставлять в игру футболки и прочие графические прибамбасы.

EA Graphics Editor
Автор: Брайан Смит
Лучший на сегодняшний день конвертер/редактор графики для игр от EA Sports. В отличие от GFXPak, данный редактор максимально прост в освоении. Позволяет "изувечить" графическую часть игры как душа пожелает. Вместе с FEd2001 является необходимой частью "джентльменского" набора патчмейкера.

Fifamania Music Manager
Автор: Фабио Брешиани
Единственный в своем роде конвертер *.wav и *.mp3 файлов в формат FIFA2001. Теперь вы сможете наслаждаться любимой музыкой. Также есть возможность извлечь из игры ее оригинальные саундтрэки.

Channel Selector
Автор: Марсело Луис Бруно
В интернете вы можете легко найти десятки патчей, оформляющих матчи под трансляции различных телеканалов. Данная утилита позволит вам перед загрузкой FIFA 2001 выбрать – какой канал вы будете "смотреть" сегодня.

European Clubs Patch

http://asn.fifagaming.com
Этот патч предоставляет в распоряжение игрока восемьдесят европейских клубов, с их футболками, флагами и составами, а также рекламные щиты, TV-логотипы, бутсы и многое другое. Из числа конкурентов этот патч выделяется тем, что над составами и футболками российских команд здесь работает команда создателей "Русской Лиги 2001".

Copa Joao Havelange Patch

http://www.fifabrasil.com.br
Бразильский патч, посвященный Кубку Жоао Авеланжа – бывшего президента ФИФА, располагает тридцатью пятью бразильскими командами вкупе с их точными составами, футболками, фанатскими флагами, а также официальным мячом этого турнира и новыми рекламными щитами.

Заседание № 1



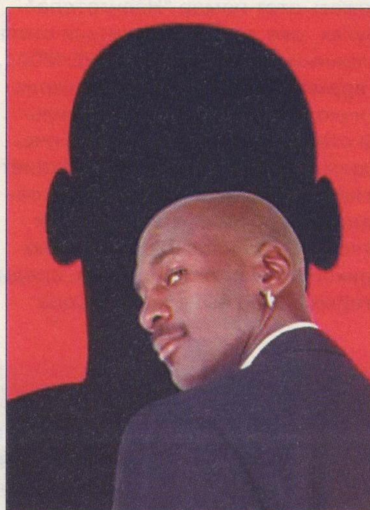
Тема - "Будущее компьютерного спорта: "косметически доработанные старички" или симуляторы нового поколения"

Леонтий Тютелев: Ходил я как-то в баню. Со своими приятелями из Америки. Джонсоны их фамилия. Всеми горячо любимы и почитаемы. И все бы ничего, да наткнулись мы в помывочной секции на стайку умных косоглазых японцев. Сидели они и чинно беседовали на своем японском о высоких материях. Ну, Лесси, она умная, полиглотша, как бы. Все перевела. Оказалось, речь шла о жанре стратегий. И я подумал: а чем спорт хуже? Фанатов-то спортивных побольше будет, чем полковников, майоров, генералов, а тем паче Адмиралов. Надо устроить свою "баню", только в месте, более приспособленном под это дело... Подготовительные мероприятия заняли много времени, и гости смогли подъехать только в следующем тысячелетии. Собрались мы в одном питейном заведении, и пошла беседа по душам. Представлю участников "посиделок": Майкл Джордан (баскетболист), Васисуалий Уткин (комментатор), Дэвид Бэкхэм (футболист), Дементий Субботин (хоккеист московского хоккейного клуба), Reckless Driver (виртуальный гонщик), Кевин Киган (футбольный тренер).

Первый раунд переговоров

Л.Т.: Участники расселись за большим круглым столом. Красивые официантки кружились вокруг именитых посетителей, ласково, почти любовно, предлагая каждому меню. Когда организационно-пищевые вопросы были улажены, слово взял высокий чернокожий мужчина, одетый в элегантный костюм с бабочкой...

Майкл Джордан: Yo, братва! И не напоминайте мне о вашем Децле – рэп читать могут только черные и Eminem (выражение сопровождалось роскошными негритянскими "пальцами" – Л.Т.). Все остальное "сакс". А Снуп Догг получил немерено "бабла" от вашей мафии за то, чтобы с вашим Децлом спеть.



Я, стало быть, зарулил сюда из Штатов, попросил ваш редактор – мэн Тютелев. Мы с ним на стритболе рубились как-то. Я его сделал, но с трудом (форма не та уже). В общем, собрал он спортивных и околоспортивных людей, а также одного безумного шофера (опасный чел!) с целью проведения бесед, перерастающих в поножовщину и перестрелки. В Бруклине по молодости я этим занимался, опыт есть. Короче, давайте, черт побери, мыслить. Если бы вы знали, как люблю я это дело! Пыхнешь, бывало, с Мэджиком Джонсоном в сортире какого-нибудь гольф-клуба побогаче – и мыслить!..

Сегодня на повестке дня тема соответствия спорта виртуального реальному. Имеет ли право компьютерная реализация считаться чем-то похожим на жизнь? Будет ли когда-либо на нее походить? Кто знает, что мы увидим в относительно скором будущем? Быть может, это будет жанр мутаций спортивных идей, основанный на самом общем состязательном принципе всех игровых видов спорта, жанр аркад по настоящим правилам, который, вполне возможно, и останется таким навсегда (черт побери, моя черная башка начинает работать!)? А может быть, в скором времени игроки получат, наконец, сильнейший из симуляторов – симулятор играющего человека.

Я не буду строить из себя провидца и предсказывать что-то со стопроцентной точностью. С одной стороны, если проследить этапы становления жанра, станет видно, что за прошедшее время компьютерный спорт сделал гигантский шаг вперед, и теперь игры выглядят куда более реалистично, нежели три года назад (даже я на себя в NBA Live 2000 очень похож, а сверху как колбашу!). Вполне возможно, что при условии дальнейшего прогресса индустрии мы в итоге и получим идеальный, предельно реалистичный симулятор. А с другой... Пример игр, вышедших в 1999-2000 годах, показывает, что в целом спортивные произведения были и остаются упрощенными и в некоторой мере аркадными творениями. Их нельзя назвать полноценными симуляторами. Никаких революционных инноваций за это время разработчики нам предложить не смогли. Это, впрочем, в гораздо большей степени касается именно спортимитаторов. С автогонками (а кто сказал, что автоспорт – не спорт?) ситуация несколько благоприятнее, в первую очередь, благодаря наличию специальных контроллеров и общей упрощенности поведения автомашины (по сравнению, скажем, с десятью хоккеистами, одетыми в форму и вооруженными клюшками).

В общем, пока мое мнение таково. Спортивные игры на сегодня – тупиковый для дальнейшего развития жанр, которому мешает мощно эволюционировать продиктованная монополистом (это парни из EA Sports) массовость всех проектов, исключительная сложность моделирования реалистичного игрового процесса (количество упрощений и условностей в жанре немыслимо велико) и маленькая удельная мощность среднего компьютера. Кто переубедит меня? Дерзайте!

Л.Т.: Первым, как и подобает истинному журналисту, встрепенулся красноречивый отечественный комментатор. Васисуалий откашлялся и демонстративно поднял в воздух правую руку, прося слова. Вежливые участники дискуссии не возражали.

Васисуалий Уткин: Верно – дело в деньгах. Кто заявляет, что жанр "спортивных симуляторов" сильно популярен на PC, ошибается. На приставках – еще куда ни шло, но не на компьютере.

В то же время, спорт как явление – вещь крутая, в том смысле, что очень денежная (все более и более). Хочется капиталистам как-то протолкнуть одно за счет другого.

И они начинают гнаться за антуражем, за оберткой зрелища, превращая компьютерные игрушки в придаток "всенародной" любви к спорту: яростно нагнетают внешний шик (имена, гербы, известные стадионы, крутая графика), не заботясь особо о более тонких материях.

Почему такое происходит именно в жанре спортсимов? Ведь удалось же избежать этого в авиационных, вертолетных, танковых симуляторах. В симуляторах F1. Почему?

Все очень просто, по понятиям. Главное понятие здесь – целевая аудитория. Для кого делают симуляторы боевой техники? Для людей, каким-то образом не сумевших стать пилотом или танкистом.

А для кого делают симуляторы F1? Хорошие, то есть хардкорные? Для тех, кто хотел стать пилотом F1.

Вот и получается, что таких людей не обманешь – приходится разработчикам вкалывать по полной.

А что творится в спортсимах? Кто в представлении разработчиков и издателей (по большому счету, справедливо) их "целевая аудитория"? Тот, кто сидит на трибуне с банкой (обычно двухлитровой) пива. Не человек, который мечтал стать спортсменом, а именно болельщик.

Ситуация примерно такая же, как если бы авиасимы делались для людей, смотрящих с земли очередное авиашоу. Или автосимуляторы – для зевак, лепящихся к обочинам треков F1.

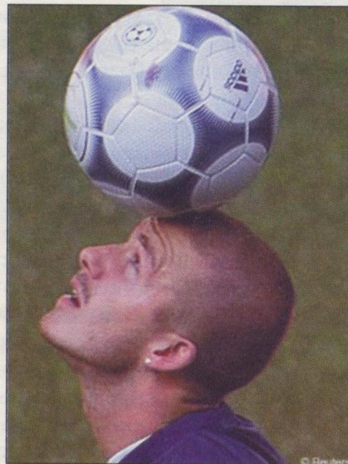
Беда в том, что спорт гораздо более "раскручен", нежели авиашоу, и к желаниям болельщиков прислушиваться понукает выгода. К тому же создать "хардкорный" спортсим очень трудно.

Мучиться никто из создателей не желает – невыгодно. И лепятся "как бы" футболы с ВОТ ТАКЕННЫМИ гербами клубов – их так любят рассматривать всякие экзальтированные товарищи, грохаясь то и дело в счастливый обморок.

Выход? Сейчас я его не вижу. Новая волна "приставкомании" у крупных издателей, боюсь, смоет даже то немногое, что случилось за последние годы. Большой спорт надежно взял наш жанр в свои объятья. И он в них его задушит из самых добрых побуждений – из жадности.

Л.Т.: Тут не выдержали нервы у столь популярного в недавнем прошлом в женских кругах футболиста Бэкхэма. По-строгому бритоголовый сожитель Виктории Адамс, как всегда, имел свое мнение на данный вопрос. Цинично ухмыльнувшись, Дэвид внезапно прервал вдохнувшего воздух и собравшегося продолжить умное повествование Васисуалия.

Дэвид Бэкхэм: М-да, послушал я вас, уважаемые товарищи… Конечно, умно все вы говорите, не прикопаешься. Я прям и начинать свою речь теперь боюсь – кто я такой? Простой (еще и скромный) английский футболист. Никто, по большому счету, если речь заходит об играх. Однако если залезть в жанр спортивных симуляторов, то тут я кое-что смыслю и могу рассуждать



бесконечно.

Играю я в "Манчестере", а не в каком-нибудь вшивом "Лестере", а поэтому думаю, что мне позволительно анализировать виртуальный футбол с точки зрения правого полузащитника: в конце концов, пытаются же господа разработчики симулировать нашу работу. Так вот. Можете записать (журналисты обычно всегда так делают, когда я говорю). Я считаю, что полное соответствие реалиям наступит ой как нескоро, примерно лет через десять, а то и через все двадцать. Заявляю это вполне серьезно. Говорить о таких сроках меня заставил результат проведенного недавно на досуге анализа (жена моя, Вика Адамс, отправилась попеть на стадион ("Уэмбли" называется), от нечего делать я за эксперимент и уселся).

Я, значит, по очереди играл в FIFA 2001, потом в 2000, после – в версию 99 года и завершил эксперимент World Cup 98. Как вы думаете, многоуважаемые, мне понравилось играть в АРКАДУ, пытающуюся имитировать события почти трехлетней давности? То-то! Постепенная эволюция, шаг за шагом… Заметьте, друзья, помимо постоянного совершенствования графики, разработчики не забывают привнести новшества и в игровой процесс. Если раньше можно было спокойно рассчитывать на реализацию одним из четырех форвардов простецких фланговых навесов в штрафную, то теперь воистину приходится ломать голову. Такое по силе Фергюссону *(о присутствовавшем тут же Кевине Кигане Дэвид словно забыл – Л.Т.)*, но не нам грешным. Из подобных мелочей и создаются шедевры, достойная реализация которых лежит на плечах разработчиков. Именно эти факты заставляют меня с оптимизмом смотреть в будущее. Но, увы, такие процессы мы не увидим в играх той же Eidos, и пока приходится говорить только о лидерах своих епархий – вот что больше всего меня настораживает.

Ладно, я свое высказал, теперь вы травите, а я лучше пивка попью. Вы, кстати, какое предпочитаете? Официант, пяток кружек "Балтики"! Что, у вас нет такого пива? Плачу в десять раз больше!!! Все равно нету? Ну, знаете ли! Ладно, тогда тащи "Хольстен" или "Туборг". Блин, что творится! В этом заведении нет "Балтики"!

Л.Т.: Дабы отвлечь присутствующих от пивной проблемы, переключить внимание на себя рискнул скромный российский хоккеист Дементий Субботин. Он, нисколько не смутившись, сразу обратился к заокеанскому идолу по фамилии Джордан.

Дементий Субботин: Ну, Майкл, про монополиста ты, как мне кажется, загнул. Он не диктует, он подчиняется, он вынужден двигаться вперед, и, если позволит себе сдать чуть-чуть, его сразу же подомнут. А в автогонках я вообще монополистов не знаю.

Знаешь, я сравнительно недавно был в Японии, там, например, EA Sports вообще никто не знает. Зато на всех центральных улицах понатыкано игровых автоматов. И солидные японцы, в пиджаках, галстуках и очках, режутся в них. И какая, ты думаешь, там игра заряжена? Street Fighter!

Я это к тому, что нельзя судить о направлении развития спортивных игр только по своему восприятию. Я думаю, что и через 20 лет эти автоматы там будут стоять. Только япошки будут в шлемах и с проводами на конечностях размахивать этими конечностями, отдыхая от своего рабского положения на работе.

Это нам интересно играть в NHL и NBA потому, что реальные лиги от нас далеко. А американцам интересно потому, что спортсмены возведены в их стране в ранг национальных кумиров, а местные городские команды – это символы города и штата. Думаю, коль скоро симуляторы в большинстве делаются в Америке, они будут максимально

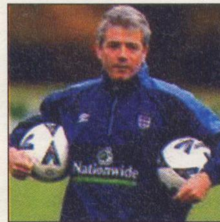
приближаться к реальному спорту в смысле похожести. Чтобы любой, кому не хватило денег для входа на стадион или кто разочарован игрой своей команды, мог исправить положение дома, за компом. Причем он должен поверить, что это происходит на самом деле. Посмотри на ход игры в NHL 2001. Это такой же упорядоченный кавардак, как и в настоящем хоккейном матче.

У моего компа маленькая мощность. Когда я читаю цифры на новых процессорах и прикидываю объемы оперативной памяти современных компьютеров, я боюсь за переполнение разрядов, отведенных в моем мозгу под целочисленные значения. То ли еще будет. Когда компьютеры будут сплошняком из сверхпроводников и лазеров, а интернет начнет реально "качаться" со скоростью света, мы примем участие (надеюсь) в таких всемирных лигах по компьютерным симуляторам, что наши нынешние игры в тесных комнатках будут выглядеть столь же архаично, как сейчас граммофоны. Представляете, сервера, наподобие battle.net по футболу, тысячи команд, а у каждого игрока дома – экраны в полстены со стереоизображением. После каждого матча взмокаешь, как с футбольного поля вышел.

Короче, спортивные симуляторы будут развиваться в направлении, способном дать игроку шанс почувствовать себя участником шоу, подобного реальному или даже круче. Плюс вовлечение максимального количества играющих в одну игровую структуру, то есть развитие мультиплеера.


▲ Если реалистичность спортивных симуляторов в итоге обернется такими подробностями, то я – против!

Л.Т.: *Выслушав мнение коллег, слово решил взять дипломатичный английский тренер Кевин Киган. Признаться, в его жестах, да и в поведении вообще, можно было заметить неуловимое превосходство над присутствующими тут спорщиками. Кто они такие для человека, который руководил сборной Англии по футболу? Обычные спортсмены, коих он видел сотни, какой-то странный гонщик да представитель прессы...*



Кевин Киган: Я бы предложил временно отложить вопрос об автомобильных симуляторах – лично мне будущее этого жанра кажется вполне безоблачным. Обратимся лучше к спорту.

Майкл и Дементий очень правильно заметили, что спортивные игры за последние пару-тройку лет стали выглядеть гораздо более реалистично. Выглядеть, но не быть реалистичными. Жанр в кризисе. И мне видятся три пути, по которым могут пойти разработчики.

Путь первый. Оставить суть прежней, но улучшать графику, добавлять новые (пусть и не очень значительные) фишки в управление, повышать уровень сопротивления компьютера игроку. Получаем поток аркад а-ля EA Sports 2001. Это тупик. Рано или поздно людям надоест покупать одно и то же, хотя, не исключаю, что этот путь может продержать жанр на достаточно приличном уровне еще года четыре. Но будущего в таком случае нет, и в подобные произведения дальше можно будет играть только для разнообразия.

Путь второй. Делать все максимально приближенным к реальности. Заставить геймера отвечать за ноги, руки, голову виртуального спортсмена. Затребовать под различные движения половину клавиатуры, придумать кучу навороченных контроллеров, присобачить очки виртуальной реальности, наконец. Только нужно ли это? Сомневаюсь. В самом лучшем случае, это подойдет для тенниса, коньков или биатлона. Кто будет играть в такие симуляторы? Узкий круг посвященных? А зачем это нужно? Тоже тупик.

Путь третий, на мой взгляд, наиболее перспективный. Улучшать графику, AI и все остальное, но при этом сближать спортивные симы с менеджерами. Не давать геймеру полного контроля над спортсменом, наоборот, ограничить управление самыми общими командами. Пусть больше зависит от самих спортсменов и от умения игрока мыслить. Задать правильную установку на игру, выбрать грамотную расстановку, вовремя сменить тактику... Лично мне такой путь наиболее симпатичен – побеждать будет тот, кто будет лучше думать, а не шевелить пальцами. Конечно, это значительно повысит системные требования, но сие не препятствие – новые процессоры, например, сейчас появляются быстрее, чем люди успевают их покупать...

Л.Т.: *Последним выступал представитель "Навигатора" – многоуважаемый Вкшмук. Поначалу он был несколько смущен громкими именами оппонентов, однако чуть позже освоился и, действуя строго в своем стиле, сразу наехал на присутствующих, сказав буквально следующее.*

Reckless Driver (собственной персоной): Умники тоже мне нашлись. Озаботились перспективой развития жанра! Делом бы своим лучше занимались! Ты, Миша, отправляйся в штаты, НАСКАР посмотреть там можешь. Ты, Васисуалий, шел бы матчи комментировать – смешно у тебя получается. Ты, Дема, клюшку в зубы – и на каток (помнишь стишок: "Собирались лодыри на урок, а попали лодыри на каток"? Вот именно так хоккеистами и становятся. Все вы такие!). Вам, господа Бэкхэм и Киган, рекомендую ехать в Англию. Там сейчас чемпионат по RAC Rally проводится. Занимательное зрелище, доложу я вам, не то что футбол какой-нибудь, где двадцать два идиота за одним мячиком по полю бегают (старик Хоттабыч реально рулит!).

Вот. И вообще я не понимаю, как тут оказался. В спортсимы не играю, пиво не пью (всегда ведь рулить приходится). А, вспомнил! Вроде как, я тут спец по автоспорту (виртуальному).

Так вот, что я скажу вам, товарищи присяжные заседатели. Вашим спортимитаторам никогда не достичь планки реализма автосимуляторов, ибо чудны они и замороченны. Сравните механическое существо – автомобиль со сложной, ненадежной и абсолютно непредсказуемой субстанцией – человеком. Да разве его когда-нибудь просимулируешь? Никогда, ядрить! Да и контроллера нормального под это дело у геймеров нет. Другое дело – автосимуляторы. Их уже сейчас можно сравнивать с реальностью. Небольшие условности касаются только модели повреждений и настроек. А ведут себя компьютерные тачки и мотоциклы почти как настоящие. И то ли еще будет с появлением более совершенных рулевых установок!

Второй раунд переговоров

Л.Т.: Участники заседания, как показалось, были слегка ошарашены этой наглой агрессией. Киган спешно закурил сигарету, Бэкхэм отвел глаза и начал названивать по мобильнику на родину, Васисуалий Уткин потянулся за очередным кусочком воблы, стараясь не смотреть на самодовольно улыбающегося Дривера, а Дементий Субботин почему-то достал из-под скатерти клюшку и начал ее любовно поглаживать. И только Майкл отнесся к высказываниям шофера философски, начав очередной раунд переговоров.

Майкл Джордан: Дэвид тут высказался в том духе, что реальнейший симулятор появится лет через двадцать. Думаю, что это слишком большой срок. Просто огромный. Вы вспомните, что было двадцать лет назад с компьютерами вообще. Да ничего! А ведь темпы развития отрасли выросли в десятки раз. Если устанавливать сроки, то, как мне кажется, более-менее реалистичный симулятор появится уже через пять лет. Не больше. Смотрите сами, уже сейчас гигагерцовым процом никого не удивить. А через пять лет! Страшно подумать!

Абсолютно уверен я лишь в одном: если не будет в жанре нормальной конкуренции, то даже через пять лет ничего революционного нам не получить. Признаться, я очень разочаровался, не увидев в этом сезоне спортивных игрушек от Microsoft и Fox Interactive. Вас не настораживает, что такие денежные мешки, империи, спасовали перед не самыми могущественными EA Sports, добровольно отдав им рынок? По-моему, это очень странно. Впрочем, сказывается еще и то, что рынок спортивных игр не больно-то обширен, и трем китам здесь просто тесно.

В отличие от Кевина, я вижу всего два выхода из ситуации. Первый – более массовое увлечение народа игрушками. Сейчас в геймы геймятся дети, молодежь и почти не играют взрослые. А все почему? Да потому, что они не привыкли. Лет через пять дети превратятся в молодежь, которая в свою очередь – во взрослых, а на смену детям придут новые дети. Аудитория и рынок вырастут. Делать игры станет более выгодно. А учитывая то, что в остальных жанрах конкуренция предельно высока, не исключено, что разработчики обратят свои взоры на спорт.

Второй вариант (он мне ближе) в какой-то мере является продолжением мысли Кевина. Речь идет о создании симулятора от первого лица. Вот та долгожданная революция, о которой твердят на протяжении трех последних лет все поклонники виртуального спорта. Это в корне изменит ситуацию. По-моему, только симулятор от первого лица может считаться именно СПОРТИВНЫМ СИМУЛЯТОРОМ. Ибо он передает дух игры, заставляет быстро ориентироваться на площадке, участвовать в комбинациях. А сколько появляется возможностей! Вы только подумайте: нападающий, защитник, центровой, легкий форвард, хавбек, вратарь, наконец! Такой симулятор мало чем будет похож на те, что распространены сегодня. Он будет на порядок сложнее, реалистичнее и подробнее. Я жду такой игры. И почему-то уверен, что если она и появится, то разработчиками будут не EA Sports.

Л.Т.: Бэкхэм, впрочем, не спешил парировать выпад Джордана. Ему показался более спорным тезис, вылетевший из уст Васисуалия Уткина.

Дэвид Бэкхэм: Вася, ну ты и завернул: "целевая аудитория". Если тебя смотрит вся страна – это, действительно, целевая аудитория. Называть поклонников F1 неудавшимися гонщиками - глупо. Я вот тоже в Grand Prix 3 баловался, но пилотом "Формулы" становиться никогда не хотел. А на счет футбола подмечено верно, но почему огромные гербы ты относишь в пассив? Два литра пива – это круто, не боись, твой живот сегодня примет большие нагрузки! *(после этой фразы последовало дружеское похлопывание по плечу и заказ новых кружек пенного напитка – Л.Т.).*

А ты, Майкл, вообще отчебучил: симулятор от первого лица. Не обижайся, тебе, наверное, в NBA мячом всю голову отбили, видно, из-за этого ты из большого спорта и ушел. Вообрази: вратарь от первого лица, хе-хе. Если в FPS у ведомого персонажа торчит какое-то оружие, то что будет торчать у футболиста? Наверное, руки. Я, в отличие от всех вас, имею опыт общения и с приставками: еще года два назад пытались те самые очкастые япошки создать симулятор защитника. Потеха называлась Libero Grand, только с видом от первого лица они там не экспериментировали. Забивать мячи сопернику было очень трудно: ты паришься в обороне, а спереди такие банки упускают. Короче, приходилось радоваться, если счет перепрыгивал за отметку 1:0, все равно в чью пользу. В общем, идея провалилась, приставочный народ выбрал "эволюционирующие аркады".

Коль я тут про приставки начал болтать, извольте для подтверждения моих слов послушать весьма поучительную историю о моем детстве. В конце восьмидесятых, когда соседи называли меня просто Дэви, а "покемонов" еще не придумали, была у меня восьмибитная приставка "Нинтендо". Как сейчас помню, нравилась игруха Soccer. Вся фишка была в следующем: в команде пять полевых игроков таскали мяч по полю и забивали голы. Причем сборная Германии от сборной СССР отличалась лишь цветом футболки, а за управление, помимо стрелок, отвечала одна единственная кнопка, выполняющая функцию удара и паса. Ни о каких там навесах или ударах головой даже говорить не стоит. А теперь взгляните на последнюю ФИФУ – вот вам всем и революция, плавно перешедшая в эволюцию. И сейчас предложенный мною срок в 10-20 лет смотрится весьма реально.

Л.Т.: Не меньший резонанс вызвало высказывание Васисуалия и в мозгах Дементия Субботина...

Дементий Субботин: Васисуалий, при всем уважении к твоим комментаторским способностям, позволь в корне не согласиться с тем, что ты сказал.

Во-первых, как ни крути, большинство удачливых производителей – американцы. А к ним нельзя подходить с философией советского периода. Такого



▲ **Лето 2000 года. Так окончились попытки Драйвера оседлать супербайк. С тех пор он недолюбливает мотоциклы...**



понятия, как всенародная любовь, там не существует. Мало того, это в СССР все дети хотели стать летчиками, танкистами или, на худой конец, космонавтами. Мне кажется, что авиасимуляторы и прочие танковые – это некий вариант военных игр, для слабых духом кабинетных человечков, млеющих от крутых прототипов из голливудских фильмов. Тут, конечно, есть схожесть с хиленькими любителями спортсимуляторов, желающих иметь фигуру американского футболиста, кулаки, как у Тони Твиста и прическу, как у Дениса Родмана, пусть и только на мониторе. Но процент реально спортивных людей, хоть и любительски занимающихся спортом, но стремящихся приобщиться к "Спорту высоких достижений", здесь, я думаю, выше. А их на "фуфло" не проведешь. Так что совершенствоваться производителям придется постоянно и еще есть куда.

Кстати, почему так часто у нас возникает слово "тупик"? С таким же успехом можно говорить, что и реальный спорт идет в тупик, а если посмотреть на тактику всепобеждающих хоккейных чехов, так и вообще можно сказать: "Все, приехали, кирпич!"

А вот идея игры от первого лица плюс развитие по законам менеджеров – это интересно. Представляете, это же РПГ! Вы играете не за команду, а за игрока. Естественно, по интернету в мировом игровом пространстве. Выбираете себе клуб (или он вас выбирает). Бабки, болезни, контракты – все ваше. Играете в команде (вопрос – кто будет тренировать, но это решаемо), матч от первого лица, сами ловите пасы, сами отдаете, бросаете, деретесь – здорово. Вот эта мысль не чета вашим тупикам!

***Л.Т.:** А Васю, в свою очередь, несколько задело высказывание Вкшмука.*

Васисуалий Уткин : Вот поступило предложение мне заткнуться и идти комментировать футбол. Типа, смешнее будет. Ну... у Владимира Маслаченко это еще смешнее получается, так что я пока тут с вами посижу...

Что для меня идеальный спортивный симулятор (он же симулятор будущего)? Возьмем, к примеру... Unreal Tournament (хорошая игра, спортивная... местами). Допустим, идет TeamPlay. 2x5 – стандартный хоккейный размер, к слову. Теперь будем отключать игроков по одному, засовывая на их место ботов. В UT интеллект ботов таков, что не всякий и поймет, что его товарищей нагло заменяют на электронных оппонентов...

Теперь запустим спортивный симулятор. Наберем 10 человек, поделим на команды и раздадим им в управление по одной позиции игрока. Закрепим их там (современные спортсимы это позволяют), позволим играть. Будем отключать по одному...



А сейчас два вывода из теории.

Первое. Хороший СПОРТСИМ будущего должен быть сделан так, чтобы последний из оставшихся "живых" игроков не замечал замены товарищей на ботов. А для этого надо в корне пересмотреть точку зрения на AI: надо писать не AI противника, а, например, AI противника-нападающего, AI союзника-защитника... Нужна строгая дифференциация искусственного интеллекта. Причем в дальнейшем эти стандартные схемы AI будут накладываться на индивидуальные карты переменных (то есть и Федоров, и Буре, конечно, нападающие, но разные!).

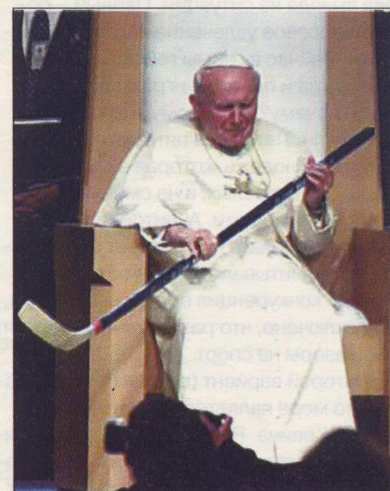
И второе. Надо шлифовать физику и внутреннюю логику движков так, чтобы те самые 10 человек в мультиплеере, будучи замененными на профессиональных хоккеистов (футболистов, баскетболистов) или на знающих и разбирающихся в этом виде спорта людей, не заметили особых натяжек и нестыковок (типа искореженной физики полета шайбы, "мертвых" зон на поле, другой ерунды) между реальным спортивным ОБЩЕНИЕМ (я не говорю об ЭМУЛЯЦИИ – пока у нас не будет замены клюшки или мяча, аналогичной современным джойстикам и рулям) и виртуальностью.

Мысли все уже "бородатые" – я лишь их резюмировал. А "первовзгляд"? Ну... честно говоря, у меня лишь одна аналогия: старичок 4D-Boxing (кто помнит такого, а?) да Michael In Fly. Мне не нравилось...

***Л.Т.:** И вновь одним из последних заговорил Киган. В установившейся тишине его слова прозвучали четко и выразительно.*

Кевин Киган: Майкл, тут ты не прав. Симуляторы командных (да и прочих) видов спорта от первого лица обречены на провал. Особенно, если делать их супердостоверными. Каким, скажите, пожалуйста, способом ты собираешься управлять с клавиатуры всей командой плюс одним футболистом (хоккеистом/баскетболистом)? А как ты будешь орать виртуальному товарищу по команде: "Куда ты, (skipped), побежал, (skipped)?! Назад!!!" С клавы набивать?! А еще тогда придется отобрать у геймера возможность влиять на тактику (где ж это видано, чтоб простой игрок приказывал команде, когда отсиживаться в обороне, когда менять вратаря на полевого, когда брать тайм-аут?). Вот теннис или бокс – дело другое. Но тоже бесперспективное. Ведь и в этом случае вы никогда, повторяю, никогда не добьетесь абсолютной симуляции. В спорте главное действующее лицо – человек, а его невозможно адекватно смоделировать физически. Автомобиль или вертолет – сложно, но можно, а человека – никак. А если для того, чтобы нормально играть в такие симуляторы, понадобятся какие-то навороченные контроллеры, то, как говорят у нас в Англии, beat it. Я лучше выйду на газон и погоняю настоящий мяч или помашу настоящей ракеткой с настоящим соперником. И веселее, и для здоровья полезнее.

Ведь в чем заключается секрет популярности гоночных и авиационных симов? В том, что сесть за руль авто Формулы 1 или за штурвал реактивного истребителя обычный человек не может. А поиграть в теннис или футбол – запросто! Так кому нужен суррогат того, что



▲ **Похоже, Папу не прельщает перспектива выйти на лед. Кто знает, может, новая формация спортивных симуляторов привлечет его к хоккею?**

он и так имеет. А чего интересующийся спортом человек не имеет и никогда не будет иметь? Правильно, доступа к управлению своей любимой командой. Так дайте ему это! Почему Majesty убила все дебильные достижения RTS-клонирования? Да потому, что там все как в жизни. Можно дать юниту команду, но выполнение ее – целиком на его совести. Так что мешает сделать то же самое в спортсимах? Ничего не мешает, надо только как следует захотеть.

Л.Т.: Примечание: Драйвер в это время выходил на улицу – проведать свой раритетный "Запорожец".

Третий раунд переговоров

Л.Т.: К третьему раунду переговоров стороны уже успели изрядно заправиться пивом, а посему в высказываниях сквозила фамильярность и панибратское отношение к собеседнику. Отхлебнув появившейся все же "Балтики" и подивившись неожиданному вкусу российского пива, слово взял "тамада" Майкл Джордан.

Майкл Джордан: Ха-ха! Братья, вы, кажется, несколько переоцениваете свои возможности. Или кто-то из вас собирается в ближайшем будущем выступить перед стотысячной аудиторией на "Ноу Камп", выиграть финал НБА победным трехочковым или забить пяток голов Доминику Гашеку? И при этом никак не желает получать "суррогат" этой потенциальной действительности? Так, что ли?

Соглашусь, возможно, я несколько перегнул палку – делать сегодня спортивный симулятор от первого лица нереально сложно. Но вот от третьего, с динамически вращающейся камерой – почему бы и нет? А о необходимости управлять подспудно всей остальной командой речи, между прочим, не шло. Тут, как правильно заметил Васисуалий, на поле должны находиться высококвалифицированные боты, которые без подсказок могли бы исполнять пожелания тренера, но не игрока. Кстати, в симуляторе такого рода были бы и таймауты, и наставления тренера во время перерывов. Вы – лишь часть команды, а не этакий musta of puppets, повелевающий всеми. Сделайте так, чтобы ваш игрок удачно вписался в игру команды, умело выполнял возложенные на него обязанности, являлся частью хорошо отлаженного механизма. Не исключено, что вас посадят на скамейку, и придется досматривать поединок "с банки". Зато в следующей игре придется выложиться на все сто. Только такой сим окажется хардкорным. Ведь игрок должен будет исключительно хорошо разбираться в конкретном виде спорта, знать многие тонкости и нюансы, которые скрыты от глаз простого болельщика. Это, впрочем, еще один аргумент в пользу того, что подобная игра никогда не появится. Ну да ладно. Я фантазирую, говорю о том, что лично мне интересно было бы видеть в симуляторе будущего. А поэтому не хочу задвигать себя в рамки технических возможностей ПК или требований рынка. Позволю себе развить тему.

Симулятор отдельно взятого спортсмена в игре дает неограниченные возможности в мультиплеере. Представьте себе команду, целиком и полностью состоящую из атлетов, управляемых игроком. Но и это еще не все. Тут обязательно должен присутствовать тренер, дабы исключить возможность "разброда и шатаний". Необходимо вводить в такую суперигру сильный элемент РПГ. Перед матчем тренировки, спарринги – прокачка своего "героя". Из такой виртуальной реальности очень сложно будет выбраться!

Л.Т.: Появившийся несколько минут назад Вкшмук выглядел озабоченно и, по всей видимости, задерживаться на мероприятии не собирался. Что, собственно, его слова и подтвердили.

Reckless Driver: И добавить мне нечего. Автосимуляторы заслуженно названы более симуляционными, а как там будет с вашими спортивными игрушками – меня не волнует. Абсолютно. Хотя... если появится такая игра, о которой говорил наш гость из Америки, я первый научусь в нее играть, забью гол или всажу мяч в корзину сверху и кинусь в толпу восторженных болельщиков и... Всю жизнь, знаете ли, мечтал походить по головам масс!



В общем, пока, ребята. Мне еще в моем "Запоре" масло надо поменять... (и Вкшмук, гордо вскинув голову, побрякивая ключами от машины, резко удалился - Л.Т.)

Л.Т.: Уход вздорного водилы самым положительным образом повлиял на Васисуалия, который, более непринужденно раскинувшись в кресле, завел речь.

Васисуалий Уткин: Пока вы тут разговаривали и ходили за пивом (зря! кому нужен спортсмен с "пивным" брюхом и комплекцией, как у меня?!), я вот что подумал...

Дэвид говорит, что я не прав насчет людей за "виртуальной" баранкой, что он сам немного играл в F1, но стать пилотом никогда не желал. Главное слово тут – "немного играл". Хардкорный сим делается не для тех, кто играет "немного", а для тех, кто "много" играет. Причем играет настолько всерьез, что виртуальность и реальность для него уже слегка смешиваются...

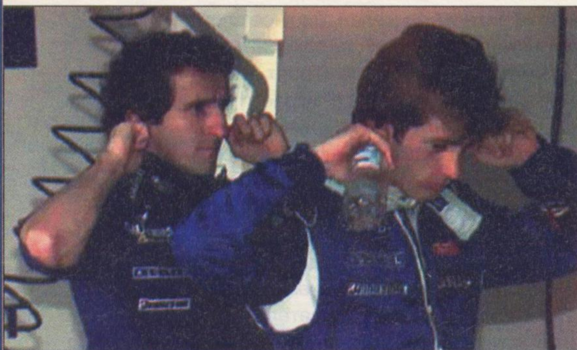
Дементия мне вообще странно слышать: народной любви к спорту в США не существует! Да там люди давятся за футболку с именем спортивного кумира! Там не любовь, там помешательство на этой почве. Вполне естественно к этому "помешательству" (крайне денежному для его организаторов, как я уже говорил) подвязать и индустрию выпуска спортсимов. Последние два года работ от EAS – тому ярчайшее подтверждение.

Но вернемся к теме... Почему у разработчиков нет особых стимулов делать "хардкорный" спортсим? Все просто. Вот – авиасимы. Компромисс между некоторой (некоторой! – причем, чем меньше, тем лучше) условностью и... пятью годами летного училища, тысячью тренировок, ежедневными вылетами и возможностью элементарно погибнуть. То есть спрос будет всегда, пока не иссякнет поток "несбывшихся" пилотов. (Хотя Дмитрий и считает их просто офисными дядьками, не доигравшими в свое время в войну, я с ним тут не соглашусь. Чтобы НАСЛАЖДАТЬСЯ хардкорным авиасимом, надо-таки приложить достаточно большие усилия в понимании темы. На это у обывателя просто нет времени).

А что мы имеем на месте "спортсима"? Кто и что теряет, не получив его "хардкорный" вариант? НИЧЕГО! Всегда можно пройти по квартирам своей девятиэтажки, набрать 10-12 желающих и погонять мяч, шайбу, покидать в кольцо. А если не хватает антуража "большого спорта"? Гербов, комментаторов, цельночугунных кубков с самоварной позолотой? Этого добра господа разработчики выдают полными ковшами! *(и довольный собой Васисуалий наконец взял кружку пива и с энтузиазмом стал стремительно догонять своих товарищей, успевших уже уставить все вокруг пустой тарой – Л.Т.)...*



▲ К счастью, в виртуальном пространстве преимущество танковых симуляторов над автомобильными не выглядит столь подавляющим. Буквально



▲ **Ален Прост и слышать не желает, что в скором времени виртуальная Формула 1 станет столь же сложным занятием, как реальная...**

Дементий Субботин: Блин, мужики, что-то я не пойму. Что же тут такого невозможного? В Dungeon Keeper мы от первого лица управляли импами еще четыре года назад, и ничего. А чем упомянутые Федоров и Буре отличаются от импов? Клюшками вместо молотков и, пожалуй, все. Не надо симулировать в человеке все. Лемье бегает на прямых ногах, Гретцки на полусогнутых – кого это интересует? Важно, что они могут сделать в какой момент, а это можно упрятать в считанное количество характеристик.

А о какой индивидуальности идет речь? По-моему, и так для машинных игроков слишком много разных показателей. Тот же Буре – он просто быстрый и все, Берубе – драчливый, а Гашек – везучий. Бот не может играть как человек только потому, что у него нет настроения. Он не может быть вялым, пьяным или невыспавшимся. Человек может, поэтому ему всегда будет интересно играть именно с себе подобным. Попинать мяч на улице... Хм, у меня сейчас за окном минус семь мороза, грязь, машины и пьяницы (все-таки, в отличие от своих собеседников, я простой московский хоккеист). А именно сейчас мне захотелось именно попинать мяч, причем не с ботами.

Поорать на партнеров я смогу и в перерыве, а вот выработать стратегию, претворить ее в жизнь (каждый своим парнем), обсудить результаты – вот это класс. Особенно, когда против тебя такая же команда людей. Неужели хоккей или баскетбол менее интересны, чем Team Fortress? Если кто-то так считает, то в большом спорте ему делать особо нечего...

***Л.Т.:** Совсем расслабился и Бэкхэм (и как ему не стыдно перед Киганом – попробовал бы Шевченко перед Лобановским так пивом укушаться...).*

Дэвид Бэкхэм: Братва, что-то мы тут тусуемся уже черт знает сколько. Не скрою, хорошо отдыхаем, "Туборг" пьем, а к общему решению так и не пришли. Тут были мнения о чудо-контроллерах, эмулировании наподобие "анрыльных" ботов и все такое. Гм, смотрите, как в спортсимах от EAS бот-вратарь трудится в поте лица! Только вы этого никак не хотите замечать. Зато Дема, молодец, не только клюшкой умеет орудовать, но и мыслит здорово.

Решено, все деньги, полученные за рекламу очков (кстати, я ее из-под носа самого Брюса Уиллиса увел), вкладываю в развитие "Глобальной Интернетовской Футбольной Лиги" (ГИФЛ). Так можно баловаться с любым видом спорта. Чувствую, барыши после такого финта пойдут немереные. Я тут даже небольшой план организации составил. Условно будет по всему миру несколько сотен, а то и тысяч клубов, в зависимости от степени мастерства они будут выступать в различных всемирных дивизионах. Например, сборная Вилларибы прозябает в пятом любительском дивизионе, постоянно проигрывая команде Виллабаджо, а наглый чемпион России "Спартак" взял да и купил очередного бразильского гамера, заплатив при этом почти копейки. В каждой стране организуется своя сборная, в каждом городе будет свой клуб. И весь этот рой надо просто правильно организовать и стричь купюры. Предлагаю присутствующим скинуться, кто сколько сможет, ибо дельце станет покруче "Баттлнетов" и "Ультим" вместе взятых. Часть денег вложим в моих соотечественников из Eidos, причем скупиться не будем, за бешеные бабки выкупим у EAS самых лучших спецов и заставим работать на нас. Однозначно, сейчас же приступаю к выполнению. А теперь предлагаю побыстрее заканчивать посиделки, а то у меня жена знаете какая ревнивая, чуть что – сразу сковородкой по лысине (в этот момент лицо знаменитого футболиста покрылось бурыми пятнами – Л.Т.). Так что, давайте, закругляйтесь, еще по одному бокальчику – и по домам. А спустя некоторое время встретимся здесь же и обсудим подвижки в плане всемирной ГИФЛ.

***Л.Т.:** А именитый наставник как всегда остался при своем мнении.*

Кевин Киган: Значит так. Языком трепать здесь, конечно, все горазды. Только вот результатов что-то не видно. А результаты, по-моему, спокойненько лежат на поверхности. И вполне могут быть выражены словами: "Не будет вам счастья!"

Васисуалий вот очень к месту вспомнил тот же 4D Boxing – игрушку, которая была совершенно заслуженно списана в отстой и забыта. А ведь по идеям – практически мечта всей жизни г-на Джордана. Тут вам и вид от первого лица, и элементы РПГ, и прокачка... Не подходит вид из глаз? Хорошо, включите NHL 2001 и закрепите себе управление, допустим, на вратаре. Что, близко к мечте? Ничего подобного! А насчет того, чтобы геймер в роли простого спортсмена зарабатывал доверие компьютерного тренера, – это ты, Майкл, на солнышке в баскетбол переиграл! Посадит тренер игрока в запас на полсезона или вообще в фарм-клуб сошлет – хорош тогда игровой интерес будет! Ну уж нет, нам такой хоккей не нужен!

И еще, чтобы вы тут не обольщались, напомню – вы можете создать идеальный симулятор самолета, но создать идеальный симулятор человека – никогда! И именно поэтому всегда будут раздражающие геймеров недоработки и странности – всегда и во всех играх. Сколько копий было сломано ролевиками по поводу того, нужна ли "экспа" и уровни или нет – так вот, "спортсменами" будет сломано не меньше. А идеального симулятора как не было, так и не будет. По крайней мере, еще года дватри. За это время классические спортсимы лично мне (да и большинству прочих) надоесть вряд ли успеют, а значит, и разработчики особо рыпаться не будут. До тех пор все наши рассуждения – пустая трепотня, вот, значит, через пару лет соберемся еще раз и по новой все эти дела и обсудим. Свое мнение по поводу идеальной спортивной игры я уже высказал, повторяться англичанину не к лицу, посему закругляюсь. Мне уже на самолет пора, между прочим. Официант, счет!

***Л.Т.:** Так обычно и бывает. Кому-то надо идти, тут же появляется еще один "беженец" - и тусовка на глазах распадается. Что ж, звезды – они капризный народ. Спасибо хоть, что изволили приехать, поучаствовать в дискуссии.*

А от себя я, как редактор спортивного направления "Нави", добавлю вот что. Новичкам, коих, правда, с каждым годом становится все меньше, игры EA Sports, безусловно, нравятся такими, какие есть. И нравятся сильно. Более того, не каждый просто-геймер сможет назвать существующие спортивные игрушки аркадами. Все вышепредставленные рассуждения – это мнения господ, которые уже много лет жуют одну и ту же жвачку от EA Sports. Поэтому почти все они такие недовольные и унылые. А выход-то крайне прост. Мультиплеер! При игре в который даже сегодняшние спортивные "аркады" засияют множеством разных новых оттенков. При котором играбельность любого проекта подскакивает до заоблачных высот. Мультиплеер, господа! Причем не одноразовый, а хотя бы сезонный. С заточенной под это дело физикой, статистикой, геймплеем... Спасибо за внимание.

ЧЛЕНЫ КЛУБА

Майкл Джордан	*Леонтий Тютелев*
Reckless Driver	*Кусдуыы Вкшмук*
Дементий Субботин	*Петр Старков*
Васисуалий Уткин	*Андрей Кузнецов*
Дэвид Бэкхэм	*Владимир Чаплыгин*
Кевин Киган	*Александр Лашин*

Дивный новый мир?

Меня волнует будущее индустрии компьютерных игр.

Вернее, вру, индустрия мне как раз глубоко по барабану, меня волнует развитие молодого и испытывающего давление такого вида искусства, как компьютерные игры. Ведь творение их - такое же искусство, как живопись, музыка и литература, театр и кино, балет и архитектура. По крайней мере, так должно быть в идеале, но, как ни жаль, совершенно обратная ситуация складывается в настоящее время.

Дело в следующем. В любом виде искусства существует так называемая “попса”. Слово это трудноопределимое, слишком широкое и весьма имхастое (смешно иной раз видеть поклонников какого-нибудь сектора газа, которые страшно на “попсу” ругаются, не подозревая, что их любимая группа едва ль не хуже каких-нибудь иванушек-аленушек с Моисеем Борисовым в придачу), но за недостатком лучшего будем пользоваться им.

Итак, попса – это то, что хорошо продается и еще лучше покупается, то, что делают с целью продажи и зарабатывания денег. О да, Фолкнеру тоже платили за его романы, но это было вторично; главным было то, что он создавал великолепные книги и первой, главной его целью было именно писать, а не получить денги или прокормить семью (скажем, с поп-писательницей Марининой обратная ситуация и опусы ее соответствующего качества; да, я читал специально, чтобы проверить: а вдруг написано хорошо?). О да, многое зависит и от таланта: тот же Фолкнер писал “Святилище” исключительно из-за денег, а вышел очень достойный роман, и та же, насквозь попсовая, ABBA умудрялась делать милую и интеллигентную, даже местами интересную музыку.

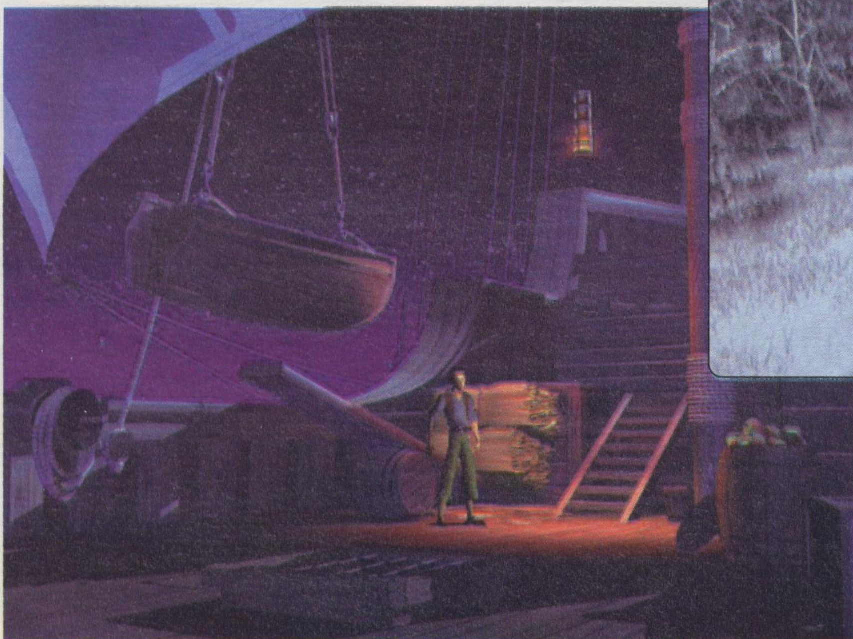
Так вот, игры сначала трудно было отнести к попсе, если хотите более научного определения – к поп-культуре. Рынок был слишком мал, на продаже игр (особенно для PC) почти невозможно было сделать хорошие деньги. Круг потребителя был узок, и потребители сплошь люди взрослые, солидные, образованные. Таким людям нужно два типа игр: тетрис с пасьянсом, чтобы расслабиться посреди рабочего дня, и настоящие, более сложные, комплексные проекты, в которые можно погрузиться, в которых можно жить, которые удовлетворят взыскательный вкус опытного человека.

Первый тип игр был, есть и будет всегда, но в настоящее время он охватывается богатым рынком шариварной и фриварной продукции. А вот второй... Процветавший некогда, он сейчас в загоне. Если раньше валом валили игры нестандартные, сложные, часто – мета-игры, то сейчас этого от релиза не требуется. Нынешний релиз должен быть красивым, играбельным и удовлетворять требованиям нового рынка – молодежи вообще и детей в основном. Теперь на игре можно и нужно делать деньги, можно и нужно ее продавать. К черту эксперименты со смешением жанров, к черту создание новых жанров – надо работать в уже существующих рамках и спокойно получать свои прибыли. Не такие высокие, как на консольном рынке, где легкость и увлекательность процесса давно поставили во главу угла, но все же неплохие, не сравнимые со старыми доходами эры дискет.

Игры из “чистого искусства” стали попсой, точнее, неизбежно сползают в эту пропасть. Изредка появляются интересные и нестандартные проекты, изредка шагнувшая вперед технология позволяет делать эксперименты в жанрах, ранее незыблемых, но, по сравнению со “старым добрым временем”, это капля в море (особенно учитывая возросшие размеры моря). Грустно.

Если вам интересно, при чем тут вообще раздел Adventure/RPG, то сообщаю: а) адвентуры вообще первыми из жанров попали под удар “опопсения”; б) ролевые игры в настоящее время находятся на распутье: идти ли туда, куда велит душа художника, либо туда, куда хочет толпа? Хотя сдается мне, джентльмены, сердца у наших художников давно прогнили и смиренно следуют велениям плебса, подобно стаям крыс за дудочкой гаммельнского крысолова.





Комментарий Ивана Жилина

Это все фигня. Зато я купил себе телек. Широкоэкранный Томпсон о 32 дюймах, совершенно плоский, стерео и вообще. Какие тут могут быть разговоры о судьбе жанра, когда я купил себе телек???

Андрей Алаев

Вот тебе, бабушка, и M&M IX



Видишь ли, бабуля, ты раньше середины следующего года указанный в разработке релиз не пощупаешь, не увидишь и, что характерно, не поиграешь в него. Проблема в следующем: NWC в полном составе брошена на разработку Legends of Might & Magic, в девичестве action-RPG, в зрелом возрасте – тупое аркадное deathmatch-мочилово, онлайн онли. Кстати, минимальными требованиями для этого праздника жизни будет примерно следующая машинка: PIII-500/128/GeForce, что, естественно, ничуть не утешает. На ближайшей E3 проект будет представлен вместе с еще не рожденной по-человечески M&M IX и ещу двумя суперсекретными проектами. Я уже ощущаю всю их крутизну, а ты, грэнни?

Покидающих корабли крыс пою

В данный момент в роли крыс (кстати, заметили – тоже постоянная рубрика зарождается, раньше она называлась "уходы из LucasArts, но мы расширим ее рамки) у нас выступают следующие, не самые, прямо скажем, известные личности. Первый – пиарщик давно ожидаемого Anarchnox, который, видите ли, соскучился по жене и детям, отчего и смылся. Второй – Билл Тиллер, художник (известно от какого слова), кисть и мышка которого служили верой и правдой LucasArts (да-да, снова ей!). Правда, исходя из послужного списка бедного Билли (Curse of Monkey Island и Indiana Jones and the Infernal Machine), я бы не сказал, что компания потеряла бесценного сотрудника.

Кстати, сегодня в этом разделе у нас аж три персонажа. Под номером "драй" выступает Рик Гаш, дизайнер, работавший над Lands of Lore (!) и Legend of Kyrandia (хмм...). Присоединился товарищ к итальянскому проекту The Watchmaker, что, впрочем, никому ничего особенного не говорит.

Прометеи

Причем вполне себе успешные ребята, сотворившие неофициальный, естественно, сиквел Space Quest 2 под названием Space Quest: The Lost Chapter. В общем, довольно непримечательное действо на движке второго SQ за исключением одного факта – помогать разработчикам (живут по адресу http://frostbytei.com/space/) будет Джош Мандел, участвовавший в разработке четвертой и пятой части сериала. Можно совершенно бесплатно скачать плоды долгих трудов самодеятельных дизайнеров.

Любителям раскошелиться

Есть такая странная категория товара – collector's edition. Специальные, значит, коробки с вложенными маечками, трусиками, ковриками, тапочками, значками, плакатиками, картами и прочей фигней. В данном случае мы имеем дело с редким видом – коллекционной коробочкой Wizards and Warriors. Если есть лишние деньги, то их вполне можно потратить на прилагаемую карту и пару миниатюрок. Рады? Готовы?

Традиции надо блюсти

Доброй традицией наших новостей является обсуждение трех вопросов: а) выйдет ли Wizardry VIII вообще; б) если выйдет, то когда; и ц) играете ли вы в настоящий момент в еще не вышедшую на момент написания этих строк игру? В данный момент я склонен предполагать, что нет: недавно всплывший срок 16 марта был немедленно объявлен неофициальным, лживым и вообще безосновательным. А жаль. Одно утешает – некоторое время спустя, был назван вроде-как-финальный срок выхода: 10 апреля. Верить – не верить?



Кстати, о датах выхода. Назначили, наконец, дату выхода PC-версии Summonera, консолеподобной, но любопытной RPG от Volition. И возрадуемся мы никак не раньше 23 марта (хотя пираты - народ бойкий и вполне могут порадовать вас и за неделю до срока).

И чтобы вообще закончить разговоры о сроках выхода – Anachronox, один из тройки долгостроительных рекордсменов (в его компании, естественно, Wiz-8 и Всеслав), тоже собрался появляться на свет. Предварительно день рождения назначен на 23 марта.

Тирания и диктатура

Ламеры правят этим миром. Именно ламеры, завистливые ламеры наябедничали Sony, что игроки, торгующие шмотьем на eBay, так называемые "ебэй-фармеры" (как звучит, а!) – плохие дядьки, вносящие дисбаланс, не дающие порезвиться, и вообще обманщики и бяки. И сидящие в Sony еще большие ламеры надавили на руководства eBay, заставив снять с аукционов предметы из EQ под предлогом того, что они - интеллектуальная собственность. Бред редкостный, но прошло, хотя и не совсем: группа игроков уже собирается подать на Sony и Verant в суд за самоуправство и лишение верного заработка.

Смело, товарищи, в ногу!

Сбор подписей под разного рода петициями – безусловно, дело бесполезное, ну, почти наверняка бесполезное. Но под такой петицией, живущей по адресу www.sshock2.com/petition, я подписываюсь обеими руками! Это просьба сделать продолжение одной из лучших игр всех времен и народов System Shock 2, страшной и пугающей квинтэссенции жанра RPG/Action. Присоединяйтесь. Пока нас кормят суррогатными деус эксами, настоящая киберпанковая RPG простаивает на запасном пути!

Некрологи и рождения

С глубоким прискорбием сообщаю, что слухи о разработке продолжения весьма забавной RPG времен кризиса жанра Stonekeep оказались преувеличенными и весьма. И, наверное, жаль. Потому что мир был интересен, а на нынешней базе можно было бы сделать не бехолдроподобную штучку, а почти шедевр. Увы.

Зато с глубоким удивлением сообщаю, что, судя по всему, BG2-таки обзаведется сиквелом, количество информации о котором обратно пропорционально моему удивлению. То ли он будет трехмерным, то ли нет, то ли частично, то ли вообще... Учитывая ноль (ну, почти ноль... ну, выйдет 4 июня, ну, будет называться Throne of Baal, ну и что) информации о просто адд-оне к BG2, все это выглядит странно...

Сломанный меч

Хотите обрадоваться? Будет, будет Broken Sword 3, и имя ему будет The Sleeping Dragon. А теперь, прямо не отходя от кассы, хотите огорчиться? Версия для PC пока не стоит даже в отдаленных планах разработчиков! И поделом, покупайте X-BOX и Playstation 2.



Только стойкие перцы...

...выходят из-под пера неутомимых локализаторов компании "Нивал". В своей заганичной молодости игра звалась Hellboy, но, обретя второе рождение на одной шестой части суши, получила покоряющее молодое поколение имя "Суперперец". По сути – action/adventure, подробности письмом, то есть статьей в ближайшем номере. Хотя в последнее время некоторые российские компании не особо горят желанием предоставлять бесплатные копии игр для обзоров, надеясь, что мы будем делать им рекламу не просто за бесплатно, но и вообще за свой счет! Ха! Этот номер не пройдет!

Старая, старая Ультима...

Давным-давно, а точнее, в начале 90-х, ролевики всего мира играли в седьмую часть игры Ultima и не могли оторваться. Они продолжали играть в нее много лет, пока наконец Ultima 7 не стала конфликтовать с новым софтом и железом. Дело в том, что Lord British построил игру на нестандартной системе управления памятью. В ее первоначальном виде игра теперь просто не запускается. Однако с течением времени фанаты не забыли свою любимую игру и наконец нашлись те, что собрались скастовать на нее ressurect. Так родился проект ExUlt. Суть его в том, что команда из девяти человек взяла и переписала игру заново! Используя ресурсы старой игры, вы теперь можете играть в нее на платформах Linux, MacOS и Windows. Несмотря на то, что ExUlt находится в состоянии альфа-версии, мой опыт игры в Ultima 7 с его помощью под Windows был вполне положительным. В окончательном варианте ExUlt позволит вам играть во все игры известные как Ultima 7: The Black Gate + The Forge of Virtue и The Serpent Isle + The Silver Seed.



Сайт ExUlt: http://exult.sourceforge.net/

ExUlt Alpha 2: http://download.sourceforge.net/exult/exult-0.91alpha2-win32.exe

Chaos Mage

От редактора: Если вы заметили, линейка игр на движке Infinity прошла мимо нашего признанного специалиста по D&D Хаоса. Непостижимым образом практически все релизы, кроме Planescape, избежали его пера, и, как показало недавнее внутриредакционное расследование, тут не обошлось без длинных рук Жилина. В итоге уважаемый Хаос решил-таки высказать, наконец, свое веское слово по данному вопросу, хотя неугомонный И.Ж. и тут испещрил своими комментариями стройный текст статьи. А вообще у них получилась любопытнейшая дискуссия.



Chaos Mage, смертельно закомментированный Жилиным

Эволюция Infinity

Начало и конец Бесконечности

Сначала о грустном: компания Hasbro Interactive продалась Infogrames. Это означает следующее: близок конец играм по AD&D от Black Isle. Дело в том, что гигант индустрии развлечений Hasbro, частью которого являлась Hasbro Interactive, владеет Wizards of the Coast и, соответственно, может раздавать лицензии на использование AD&D/D&D другим компаниям. Infogrames сама делает компьютерные игрушки и теперь скорее всего получит монопольное право на ролевки по D&D. То есть выпустит Interplay свои NeverWinter Nights и add-on к BG2, и все - баста, карапузики, эстафетная палочка торжественно переходит к Infogrames. Проблема в том, что в ее способности производить качественные ролевые игры я сильно сомневаюсь...

Вторая причина, по которой мы больше не увидим игр на движке Infinity, - он слишком сильно привязан к AD&D 2nd edition, а с выходом третьей редакции D&D продолжать использовать устаревшую систему просто глупо. Скорее всего, будущее за движком от NWN, и я очень надеюсь, что у BioWare все получится, хотя опять же вся эта деятельность может закрыться одномоментно...

Таким образом, у нас есть возможность уже сейчас посмотреть, что же было сделано Interplay за пару лет и как Infinity повлиял на эволюцию ролевых игр.

И.Ж.: Кстати, не согласен. По-моему, давно прошли времена безраздельных и абсолютных лицензий на систему AD&D и такой пирог, какой тогда обломился SSI, больше не достанется никому. С тех пор, как генеральную лицензию получила Interplay, стала прослеживаться иная тенденция: теперь TSR и все ее хозяева частенько дают добро на разработку разового продукта (Birthright, PoR II). Не кладут все яйца в одну корзину. И правильно.

С.М. Все так, но человеческую жадность еще никто не отменял. Очередные хозяева могут поступить неразумно. Так что продление лицензии Interplay все еще под вопросом.

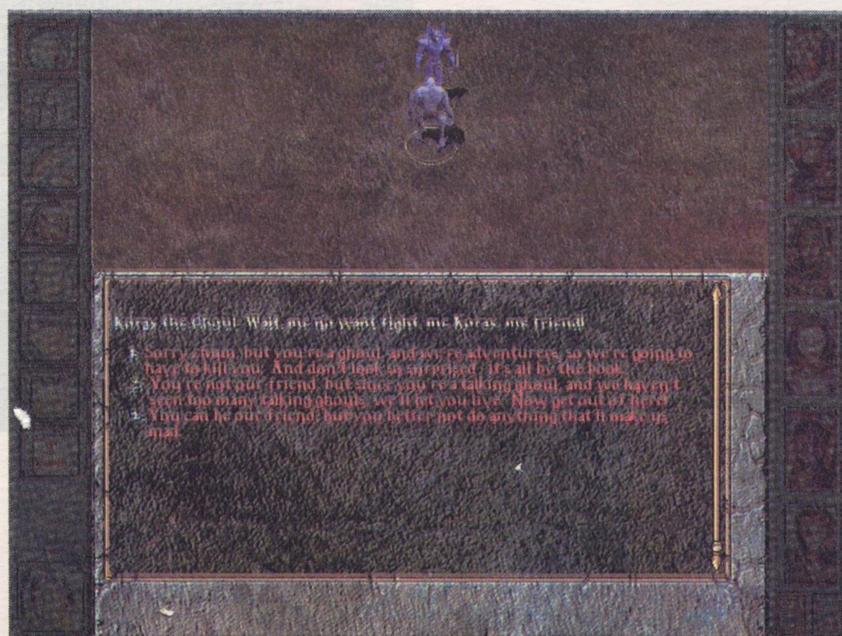
И.Ж. Я полагаю, хозяева такого уровня умеют делать деньги, и продление лицензии при грамотном руководстве – шаг очевидный. Впрочем, возможно, тут действительно не все гладко.

Baldur's Gate (BioWare)

Мой обзор этой игры вышел несколько сумбурным и восторженным. Еще бы! После такого огромного перерыва вышла игра да еще на основе AD&D. Ролевые игры возрождаются на новом техническом уровне! Хором кричим "ура!" и ставим высокие рейтинги.

Да, графика была неплоха. Но вот, пройдя BG три раза (последний совсем недавно - понадобился манчкинский персонаж для BG2), я вижу, что те мои восторги были преувеличены. Главное разочарование, конечно же, в сюжете. Увы и ах - он примитивен. Большое количество побочных квестов не спасает ситуацию - большая часть оных строится по известному принципу "FedEx": отнес предмет, куда следует, или убил, кого заказали, - вернулся за экспой.

Это превращает игровой процесс в довольно-таки скучное действо, что было быстро понято разработчиками и отчасти учтено в последующих иг-



▲ **BG1: Варианты диалога на любой вкус!**

рах. Но, даже несмотря на такое безобразие, BG подкупал детальным воспроизведением настольного игрового мира в компьютерной игре. Это было сделано замечательно. У настольных ролевиков игра вызывала приятное чувство узнавания, как при возвращении домой после долгого отсутствия.

BG справедливо критиковали за несбалансированность в сторону Добра. Действительно, прохождение игры злой командой очень сложно, да и вообще не в сложности дело - квестов соответствующих Злу практически нет. Да, это проклятая политкорректность; да, это разочаровывает. Если уж даете играть за злого персонажа - давайте это делать по полной программе! Честнее было бы ограничить мировоззрение главного героя Добрым и Нейтральным, как это было сделано, например, в старых играх по Ravenloft.

Говоря о балансе, нельзя не заметить: радовало отсутствие ощущения погони за экспой. Надо было играть довольно долго, чтобы вырасти хотя бы до 2-го уровня, и только для самых упорных манчкинов были предусмотрены тренажеры вроде пещеры с големами...

Шагом вперед стал и очередной пересмотр концепции NPC: они, наконец, обрели нечто, похожее на личность (этот процесс получил дальнейшее развитие в BG2). Но в BG все эти "личности" рассматривались игроком на 90% с точки зрения их боевых характеристик. Взаимодействие между ними начало прорисовываться, но выглядело шитым белыми нитками.

Нововведением в BG стала возможность написания скриптов, управляющих персонажами вашей команды. Но кто реально ей пользовался? Почти никто. Скучно и, по большому счету, не нужно.

Теперь я бы поставил игре гораздо более низкую оценку... Это был не шедевр, а скорее - прелюдия к нему.

И.Ж. Вот народ пошел интересный – нововведений перечислил кучу, а в шедевры не записал, нелогично! А ведь игр неплохая была, и весьма. Проблема – в вечном синдроме завышенных ожиданий и в настольнических тенденциях. Я ждал тогда от BG ровно столько, сколько получил, – и оценил ее на 9 из 10. Сейчас, возможно, я поставил бы ей и 8. Но не меньше. К тому же, тогда ролевых игр все ж было чуть поменьше, чем сейчас...

С.М. Не шедевр, потому что это была действительно кучка отдельных нововведений, но вот в шедевр они так и не сложились. Шедевр - это то, во что с удовольствием будут играть еще через лет 8. Будут ли в 2009 году играть в BG1? Сомневаюсь.

И.Ж. Насчет "не сложились" еще согласиться можно, а вот что касается "через 8 лет"... Многих ты знаешь геймеров, регулярно в голдбоксы играющих? Не совру, если скажу, что их по всему миру процента 2 набегает. Вот и думай теперь – считать ли оные голдбоксы шедевром или списывать на свалку истории без права переписки...

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast (BioWare)

Хорошее добротное дополнение к основной игре, лучший пример, как надо делать add-on'ы. Не из Башни ли Дурлага растут ноги у Icewind Dale? Не успех ли этого расширения показал Interplay, что народу нравится Hack&Slash и dungeon crawl в AD&Dшном исполнении? Очень может быть. Попытка добавить в add-on еще одну сильную сюжетную линию (с демоническим культом) была погребена под башней Дурлага. Не вышло. Другая сюжетная ветка - с оборотнями - довольно симпатична, но так и хочется крикнуть: "Не верю!".

Резюме: добротный add-on для любителей резать монстров и собирать КрУтЫе шмотки.

И.Ж. Всякий известный мне Маг Хаоса то и дело норовит обидеть нас, простых манчкинов. А нам ведь, собственно, много и не надо. Только хэка со слэшем, который мы в AD&Dшном исполнении любим со времен приснопамятной серии EOB, да крУУтых шмоток. И стоит ли нас за это винить?

С.М. Вы виноваты уж тем, что вас много! Развелось манчкинов, елки-палки, особенно после Дьяблы. Вот на таких теперь и ориентируются разработчики CRPG.

И.Ж. Гм, похоже, манчкины виноваты лишь в том, что хочется Хаосу кушать... Смею напомнить, что, скажем, игры Rouge и Dungeon Hack появились несколько раньше Diablo, что говорит о древней популярности манчкинского дела в индустрии. Что до ориентации игровой индустрии, то тут я не соглашусь: наоборот, идет тотальный разворот в сторону консолеподобных игр, в которых главное - красивая история. В общем, не следует обвинять манчкинов во всех грехах, включая проблемы с отоплением в Приморье.

Planescape: Torment (Black Isle)

Обзор по этой игре писал я и, если не поленитесь найти тот номер Навигатора, то прочтете в нем мое мнение об этом творении. Этого мнения я упорно продолжаю придерживаться. Рейтинг игре был, как известно, снижен прямо через мой труп, в то время как, на мой взгляд, это одна из немногих игр-шедевров, тянущих на 10.0 из 10 возможных. То, что некоторые любители RPGIO, вроде Жилина с Алаевым, ее не поняли (позор!), не принижает ее: все же вселенная Planescape вообще непростая вещь и, конечно же, не может нравиться всем, да и вряд ли должна.

Уже год прошел, а ролевки лучше так и не вышло. Многие нововведения так и не были воспроизведены в последующих играх, а жаль. Впрочем, столь безупречное качество сюжета повторить сложно. В Torment мы увидели сюжет цельный, более того - эпохальный, где каждая мелочь помогает настраивать играющего на уникальную атмосферу игры. NPC наконец-то стали личностями, почти настоящими людьми, вернее, существами.

Необычайно тщательно выверен баланс Добра и Зла, Хаоса и Порядка. Игрок не просто выбирает какие-то варианты в диалоге, за каждым из них стоит тот или иной моральный выбор.

Но, похоже, я начинаю повторяться. Почти все это уже было сказано в preview и review. В конце концов, в отношении P:T Жилин мне не мешал высказаться.

Будет ли Torment 2? Возможно ли вообще добавить что-то к столь великолепно завершенной истории? Может быть, но не раньше, чем Interplay выжмет все, что возможно, из BG2. Об этом - читай ниже. Да еще возможные проблемы с лицензией (которые "читай выше") и, вообще, очень жаль.

Итого: лучшая игра на Infinity. Даже спустя год, она (по крайней мере в моих

▼ **Заклинания в Torment: буйство красок**



глазах) остается Лучшей RPG Всех Времен И Народов.

И.Ж.: Я не помню, высказывался ли уже А.А. на тему Планшкафа всех времен и народов, но я скажу здесь и сейчас. Planescape – это нарочито грубая эксплуатация настольного стиля в RPG. Это упорное проталкивание настольного геймплея в сугубо компьютерный продукт. Это попытка вставить карандаш в компактдиск, попытка, заведомо обреченная на провал, ибо CRPG в своем генезисе уже довольно далеко ушли от посиделок за столом. Провал? Да. Ибо не получился нормальный компьютерный продукт. Единственный шанс, единственный вариант, в котором Torment мог состояться, - это Interactive Fiction с элементами RPG. Именно в такой ипостаси все дайсо-карандашно-настольные ценности воплотились бы наилучшим образом. Иначе мы имеем, что имеем: дерзкого полукровку, притягивающего эстетов и любителей странного.

С.М. Вот это да! Вот где проявляется различие наших точек зрения. С моей точки зрения, настольничество - это хорошо, а с твоей – плохо, "и вместе им не сойтись". Для меня уровень настольной игры - недостижимый пока что идеал для CRPG.

И.Ж. Извини, но я предпочитаю есть мороженое отдельно, а, допустим, салат оливье – отдельно. CRPG и настолки отошли друг от друга в своем развитии уже довольно далеко, не говоря уже о том, что в них заложены принципиально разные идеи! CRPG не могут достичь уровня настольной игры просто потому, что это не их епархия. Зато в своей области они умеют столько гитик, что настолкам и не снилось. А плодить полукровок - не дело, и успеха не принесет.

Icewind Dale (Black Isle)

Каждая игра от Black Isle - настоящее событие, и IWD не стала исключением. Главное, что есть в этой игре, - это Hack и это Slash, причем все это в AD&D. И еще есть Самое Главное: нам, наконец, дали самим сформировать команду приключенцев!

Несмотря на яркую ориентацию на мордобой и грабеж несчастных монстров, игра чем-то подкупает даже настоящих ролевиков. Так чем же именно? Сюжетом? Если его так можно назвать, ибо там его ровно столько, сколько необходимо для оправдания безжалостного переведения обитателей Icewind Dale на экспу. В чем же тогда дело?



▲ Вид Inventory не претерпел значительных изменений от BG1 до BG2

В очередной раз дизайнеры Black Isle ухитрились даже в Hack&Slash, в тупое рубилово и мочилово, внести атмосферу. Их диалоги как всегда на высоте, а уж разговор с демоном в финале игры - одно удовольствие. Да и, кроме того, это же, в конце концов, знаменитый Icewind Dale! Тут через много десятков лет будет жить Drizzt do'Urden, чьи клинки известны теперь всему свету! Конечно, уровень воспроизведения игрового мира несопоставим даже с BG, но все равно очень приятно. Сценаристы даже постарались привязать сюжетную линию к книгам R.A. Salvatore "The Icewind Dale Trilogy".

В общем, сделано все добротно, но без затей.

Мораль: дальнейшее развитие идей H&S по сравнению с TotSC. Пройти один раз и забыть.

И.Ж. Я, понимаете, человек простой. Мне нужна партия. Мне нужен человек-паладин по имени Leva, дварф-воин по имени Artemy, еще какой-нибудь здоровенный файтер по имени Hrip, вор Shkola, клерикица с женским именем (вот тут у меня каждый раз новый выбор) и женского же (как ни странно) пола и, естественно, скромный маг Zhilin. Мне глубоко фиолетовы богатые личности NPC, если у меня есть свои ребята, личность у всех – моя, богаче которой просто в природе нет.
К чему это я веду? Да к тому, что IWD нам это совершенно спокойно предоставил. Именно поэтому проходить его приятно, а забыть пока не получается.

С.М. И сколько раз ты проходил IWD? Один или два? А второй раз чем-то отличался от первого? А по сколько раз люди проходили тот же



▲ Даже в манчкинской IWD есть на что посмотреть

Eye of the Beholder? Разница видна?

И.Ж. Если брать абстрактных людей, то я знаю таких, что прошли IWD аж три раза (правда, эти абстрактные люди малы числом, но это частности). Если брать конкретно меня, то я и EOB и IWD проходил единожды. Разница, может, и есть, но мало ее.

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn (BioWare)

Казалось бы, все хорошо в этой игре: и с технической стороны рост наличествует, и квесты вроде бы стали поразнообразнее, но... Напрочь разочаровывает сама главная сюжетная линия. Многие ее элементы очень хороши, но вот в целом она лишена хоть какой-то масштабности. Да, мы пытаемся вернуть свою душу, но вот по сравнению с подобными поисками в Torment все выглядит как-то мелко. И это на фоне множества замечательных сайдквестов - чего стоит одна возможность получить свой дом-Stronghold в игре! Конечно, это не Ultima Online, но зато и процесс получения недвижимости поинтереснее.

Как и в BG, мы видим еще один кусок Forgotten Realms, но в сиквеле качество переноса сильно упало. В первой игре я узнавал чуть ли не половину NPC, а вот во второй с узнаваемостью все стало гораздо хуже. Непонятно. Точнее наоборот - понятно все. При разработке акцент был перенесен с настольных ролевиков на компьютерные, и - как результат - некоторое мое разочарование и ошеломляющий уровень продаж.

Несомненным завоеванием BG2 стали NPC, в этой игре они стали личностями на 99%. Сколько раз я хотел выгнать Jaheira - рука не поднималась. А чего стоят одни диалоги с Minsc? Да и Boo из ничем не примечательного обитателя inventory стал просто культовой фигурой! Именно из-за NPC эту игру стоит проходить много раз с разными составами партии - хотя бы из-за привязанных к этим самым NPC уникальных квестов (вот еще вам новшество!).



▲ **Драконы! Наконец-то!**



▲ **Выше уровни персонажей - круче шмотки**

Что еще хорошего? Сражения с магами стали лучше, интереснее, потому как множество атакующих и защитных заклинаний вносят приятное разнообразие. Но вот ближе к концу игры все это надоедает: breach, breach - и готово дело...

Дизайнеры BioWare все же поддались искушению добавить в свою новую игру элементы D&D 3rd edition. Так на свет появились полуорки, монахи, колдуны, десятки новых заклинаний... Увы, особой пользы это не принесло. Часть игры получилась на старой системе, а часть - на новой, причем без какой-либо связи между ними. Вы видели хоть одного NPC полуорка? А колдуна? То-то же. D&D 3E - это целостный организм и выдрать из нее кусок и приставить к старой системе - не самая лучшая идея.

В лице BG2 мы имеем два шага вперед и один шаг назад в развитии компьютерных ролевых игр. Такое впечатление, что разработчикам осталось совсем немного до той черты, за которой огромное количество улучшений и нововведений привело бы к качественно новому уровню игры. Рубикон не был перейден.

И.Ж. Что ж, два шага вперед идут в актив, один назад – в пассив, и в итоге мы имеем долгожданный шаг вперед! И хотя, в общем и целом, я тут согласен с Хаосом (наверное, я съел чего-нибудь), отмечу важный момент: в смещении ориентации с настольщиков на компьютерных игроков я вижу исключительно положительные тенденции. Теории А.А. о борьбе старой и новой школ в RPG все, наверное, уже читали, и стоит еще раз обратить на это внимание. BG2 – наиболее яркий и известный на данный момент представитель новой школы, и к нему за одно это стоит присмотреться. Его будут еще клонировать, помяните мое слово.

С.М. Клонировать-то будут (PoR II?) - кто спорит? - но что-то мне говорит, что как и при всяком клонировании это вряд ли приведет к новым шедеврам. Откуда взяться свежим идеям?

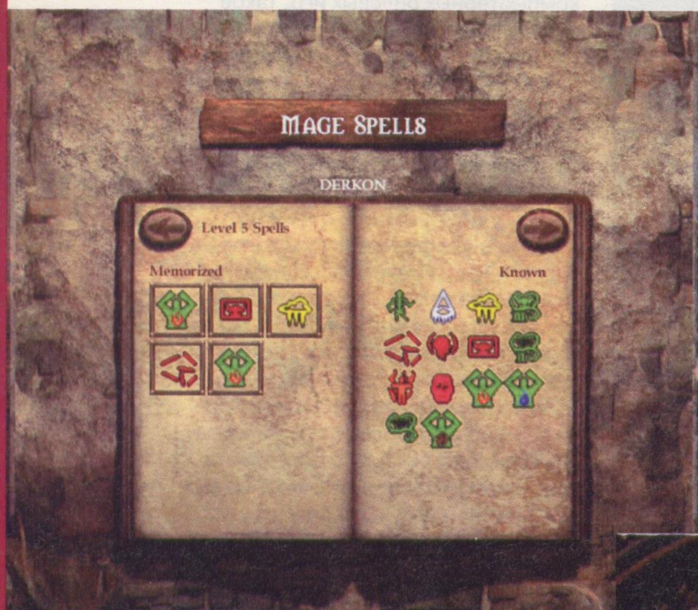
И.Ж. Как раз PoR II вряд ли будет клоном BG2 как в плане "школы", так и в плане механики. Но, говоря о клонировании, я обращал внимание не на сами клоны (конечно, они будут блеклыми), а на источник их. Можно говорить что угодно, но если у тебя воруют идеи – значит, это неплохие идеи!

Icewind Dale: Heart of Winter (Black Isle)

В двух словах смысл этого add-on'а в следующем: проапгрейдим IWD до BG2, что делается весьма просто. Рецепт следующий: выдираем еще пару кусков из третьей редакции D&D и добавляем их к уже готовой игре! Хм... Конечно, для Interplay это еще одна возможность заработать. А для нас? Что изменится для нас, если у ranger'а спеллпрогрессия будет не из 2-й, а из 3-й редакции? Ничего принципиально нового мы не увидим, и вообще, по моему скромному мнению, это не самый лучший способ знакомить геймеров с D&D 3rd edition, если таковая цель ставилась. Подождем лучше NWN и Pool of Radiance 2.

Пара слов о preview этой игры в "Нави". Какое еще "Заполярье"?! Какой еще лимит экспы? И не будет в игре новых классов из BG2. И что-то не верится мне в тщательность проработки деталей. Уж слишком вольно дизайнеры стали обращаться с игровой механикой...

Мы получим еще один Hack&Slash с сюжетом не понятного пока качества.



И.Ж. Хаос, ты на Машу не наезжай, и вообще нас не трогай и за ошибки не жури сильно, ибо с кем не бывает. А вот что касается сюжета, то, в конце концов, какой сюжет и с каким качеством тебе нужен в Hack&Slash? Тут нужно мясо, как в Дьябле или даже побольше. Вот насчет чего беспокоиться надо, а не насчет сюжета...

С.М. Я не наезжаю, просто уж слишком трепетно отношусь ко всему относящемуся к D&D. А за мясом отправляйся к... В Дьяблу! В игре, претендующей на принадлежность к RPG, сюжет быть обязан!

И.Ж. А будет сюжет. Уж не хуже того, что EOB был, вот почти наверняка. А мяса мне хочется везде, особенно если это явный Hack&Slash. В настоящее время мы с А.А. горячо ждем Arcanum по причине наличия в нем мяса и джибзов и ругаемся, кто будет его писать.

Конец спрайтов?

Add-on к BG2 будет, это и ежу понятно. Финальный видеоролик игры, скорее всего, намекает именно на add-on, а не на BG3. В любом случае Interplay вряд ли упустит возможность еще немного заработать на своей самой успешной игре. Но вот станет ли этот гипотетический add-on последней игрой на Infinity? А как же с продолжением Torment? Меня терзают смутные сомнения относительно возможности выхода его вообще. А ведь такой релиз мог бы стать блестящим завершением всей серии игр на движке Infinity.

Несмотря на свою реалтаймовость (основная проблема, вызванная, похоже, наличием multiplayer'а), серия игр на Infinity много дала индустрии компьютерных игр. Вы можете вспомнить хотя бы один игровой (ролевой!) движок с таким количеством отличных реализаций? Ведь НИ ОДНА игра не стала провалом! НИ ОДНА игра не была средненькой, все они либо шедевры, либо, как минимум, выше среднего уровня.

Но все в этом мире имеет начало и конец. Похоже, что конец Infinity не за горами и это правильно. Нельзя останавливаться на достигнутом. Посмотрим, сможет ли BioWare повторить такой успех со своей новой Neverwinter Nights. Сомневаюсь, конечно, но ведь я всегда был скептиком.

И.Ж.: Если Хаос - скептик, то мой пессимизм вообще, наверное, в метрическую шкалу не укладывается, но это так, лирика. Физика же у нас следующая. Пункт первый – лицензия или не лицензия, а адд-он к BG2 явно станет лебединой песней Infinity. Он плоский, спрайтовый и, вообще, выглядит на фоне того же PoR II совершенно непристойно. Пункт второй: сейчас я скажу Хаосу про движок, на котором стоились голдболксы, и он будет мучительно придумывать контраргументы (жаль, смайлики запрещены, а то бы тут один был бы к месту). Пункт третий: движок-то не совсем реалтаймовый! Пауза, спасительная боевая пауза всегда к услугам в лучших традициях Darklands. А вообще, если серьезно, движок от БиоВари действительно многое сделал для развития жанра и действительно многое дал индустрии. Он хороший. И потому похороны через годик мы ему устроим торжественные.

С.М. Пауза не делает из realtime потурового режима. А что про голдбоксы? До сих пор люди в них играют и под FRUA модули пишут. Но вот редактора под Infinity так и не выпустили, а жаль - может быть, и продлили бы ему жизнь... на некоторое время. Похороны будут пышными.

И.Ж. Пауза делает из реалтайма нечто, обладающее достоинствами и реального времени, и походового режима! Нечто лучшее и большее, одновременно позволяющее и более реально отображать бой и оставлять игроку время на раздумья! Редактора, полагаю, нет-и-не-будет, а вот что касается похорон (разговором про которые явно следует завершать дискуссию об Infinity) – согласен. Я даже буду участвовать.





Пошто меня ты, враг мой, ненавидишь?

Кшаду



"Из всех видов искусства наиболее важным для нас является гастрономия".
Вождь Большая Бука

Вселенная полна различных гадов, большинство из которых живут только ради одной великой цели: уничтожение Земли. Рано или поздно –их не волнует, главное - когда-нибудь ее таки уничтожить. Кто первым открыл нам глаза на такой порядок вещей, неважно; может, это был Герберт Уэллс, а может, кто-нибудь другой. Какая разница? Главным остается тот факт, что вот уже больше века все мы живем под дамокловым мечом инопланетного завоевания.

FREEDOM FORCE

Жанр _RPG + tactics_
Издатель _Crave Entertainment_
Разработчик _Irrational Games_
Дата выхода _Конец 2001 года_

И враги из года в год становятся все изощреннее и коварнее. Что, впрочем, неудивительно, ибо земляне тоже не лыком шиты. Винтовки меняются на пулеметы, тем на смену идут танки и самолеты, ну а там уже дело и за ракетами с ядерными боеголовками. И то ли еще будет! Теперь одними только Лучами Смерти даже самой паршивой американской деревни не завоевать - вмиг по башке настучат. И тем не менее любой бивис-энд-батхед знает, что по части технического развития мы пока отстаем, потому как нет у нас пока тех технологий, что уже доступны извергам-злодеям.

Между прочим, если бы в девяносто девятом Навигатор подводил итоги, как в январском номере этого года, System Shock 2 справедливо был бы признан лучшей RPG. В крайнем случае, лучшей first-person RPG.

Так почему же нас до сих пор не завоевали, спросите вы меня? Ну, на это имеются две главные причины, отвечу я вам. Во-первых, мы все же далекая окраина обитаемых миров и с каждым годом становимся все дальше и дальше. Если раньше врагам путь до нас лежал, в худшем случае, с Марса, то теперь порой нужно лететь аж из других галактик. Тут, пока доберешься, весь боевой опыт позабудешь и придется все осваивать заново, начиная с каменных топоров и палок-копалок, а в таком состоянии, сами понимаете, не слишком-то и повоюешь. Однако не все противники столь слабы. Имеются среди вражин злыдни куда более отпетые и продвинутые в своем черном деле, которых никакими расстояниями не испугать и от Великой Цели не отвратить.

И тут приходит черед "во-вторых".

А во-вторых, у нас, разумеется, будут Славные Герои, коими столь богата была во все времена Земля-матушка. Сколько их было! Начиная от Гильгамеша и кончая скромными звездными десантниками, всех и не упомнишь. Сколько раз в трудную годину вставали они плечом к плечу за своих верных друзей и подруг, чтобы защитить свой народ, а то и все народы, что населяют нашу маленькую планету, и не дать злобным поработителям торжествовать победу. Некоторым из них еще только предстоит родиться. Но они это сделают! Обязательно сделают! Можете даже и не сомневаться!



Героями не рождаются

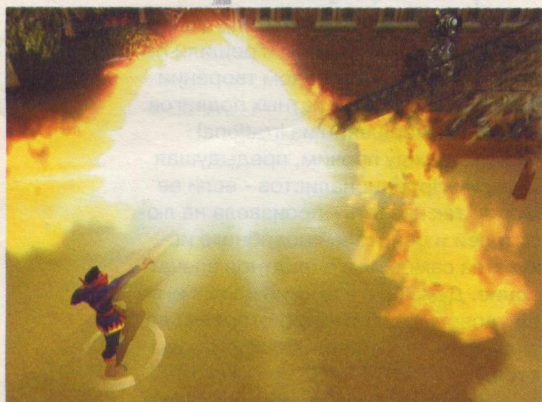
Об одной малоизвестной странице сей неравной борьбы и решили поведать нам в своем новом творении славные летописцы ратных подвигов и боевых свершений из Irrational Games. Между прочим, предыдущая история Иррационалистов - если ее можно так назвать - произвела на любителей и ценителей подобного искусства самое благоприятное впечатление. Думаю, что многие из вас имели удовольствие с нею (историей) познакомиться. System Shock 2 называется.

Правда SS2 все же несколько отличалась по тематике от грядущего тайтла. Во-первых, речь там шла скорее о борьбе с врагом внутренним, чем внешним (хотя враг внутренний подчас может сто очков форы дать любому внешнему, так что победа над ним ничуть не менее почетна), а во-вторых, по хронологии победе этой еще только предстоит быть одержанной, хотя нам о ней уже и поведали (жизнь, знаете ли, богата еще и не такими парадоксами). Во Freedom же Force - а именно так пока называется грядущий шедевр - речь будет идти о делах самых что ни на есть прошлых. Ну да обо всем по порядку.

Жили-были некие сволочи. Жили они долго и, наконец, дожили до того великого дня, когда пришла пора уничтожать Землю (а дело, сразу скажу, было во времена Битлз и Карибского кризиса, ну, или очень близко к 60-м). И тогда со всей своей злобной энергией взялись они за это нехорошее заня-

тие. Энергия, как я уже сказал, у них была своя, причем называлась, как ей и положено, Energy X, а вот с исполнителями дело обстояло не так просто. По каким-то своим внутренним причинам, самим заниматься грязной работой злодеям не очень-то и улыбалось (обычная, между прочим, история), так что решили они все провернуть чужими руками, при помощи пятой колонны, сиречь всяческих Подлых Предателей.

Передали им оную Энергию X, а сами вроде как и ни при чем. Однако даже в самом злобном овечьем стаде порой находится паршивая овца или баран (главное, чтобы не козел какой-нибудь, козлов у нас и у самих хватает), нашелся кто-то и в этом. И вот тайно пробрался он (паршивый баран) на склад, откуда и похитил энное количество Энергии X, а затем рванул прямиком на Землю, чтобы пусть даже контрабандным путем, но дать землянам средство для борьбы с людоедскими планами. Однако уже на подлете, чуть ли не перед входом в плотные слои атмосферы, приключилась с парнем неприятность. То ли с метеоритом столкнулся, то ли со страху ношу свою не удержал (хоть и не положено Положительным Героям чего-либо бояться, но реальная жизнь, сами понимаете, такая штука; в ней и зубная боль бывает, и медвежья болезнь случается), но только вырвалась Энергия у него из рук и упала на Землю. Прямо на бескрайние просторы манхэтэнновских небоскребов, бронксовского индастриала и куинсовской одноэтажной Америки. Иными словами, в то самое место, которое американцы зовут Big Rotten Apple, а нам оно известно как Нью-Йорк Сити. Причем так уж получилось, что Энергия не просто упала, а как бы перешла к некоторым представителям вида Homo Sapiens, да так у них и осталась. Из-за этого данные представители приобрели всевозможные суперчеловеческие способности, а, попросту говоря, стали Суперменами. И вот теперь инопланетному Доброму Витязю предстоит из разрозненных взаимным незнанием о существовании друг друга будущих борцов за жизнь на Земле сделать крепко спаянный общей Великой Миссией антиалиеновский (или антихищниковский) спецназ. А для начала - просто найти сих будущих непобедимых бойцов среди миллионов обитателей крупнейшего американского мегаполиса. Вот, собственно, и весь сюжет.



На самом деле в 1994 году Legend Entertainment выпустила такой шедевр, как Superhero League of Hoboken. До сих пор лучшей игры в жанре Adventure/RPG не случилось. Но автором был Мерецки, сутью был стеб над супергероями и постапокалиптикой, и в итоге сейчас только хардкорный народ помнит SLH...

Чтоб не расслаблялся он, Я швырнул в него балкон...

Но сюжет сюжетом, а игра игрою. На бумаге всегда все круто, а как дело до оврагов (в смысле, до релиза), то зачастую получается, что что-то не выходит. Поэтому отвлечемся мы от эпических историй об инопланетной кровожадности и поговорим о предмете нашего разговора языком сугубо конкретным и деловым.

Сугубо же конкретно и делово можно сказать, что народ из Irrational обещает чуть ли не первую на персоналках RPG о супергероях. Если еще конкретнее, то игра будет сделана в духе американских комиксов шестидесятых (или когда они там все-таки были?). Комиксовость будет во всем: в характерах героев и их действиях, в дизайне и арте, в комбате и бытовухе. В общем, это будет конкретная история о реальных разборках. Где настоящие пацаны и девчонки будут скакать с небоскреба на небоскреб, швырять друг в друга автобусы и фехтовать на фонарных столбах, а всякие кинг-конги им будут (если будут вообще) вместо бейсбольных мячей.

Главным же помощником Борцов За Справедливость (впрочем, как и их оппонентов) во всех этих безобразиях будет графический движок. Тот самый, что выбран для пошаговой стратегии Dreamland Chroniсhles от Mythos Games, создателя X-Com и Magic & Mayhem, по словам очевидцев - ну очень крутой. И опять же, по словам тех же очевидцев, крутизна движка заключается не столько в красотах графики (хотя и с ними все в порядке), сколько в том, что он позволяет двигать все, что можно и что нельзя. А также все это громить, разрушать, разбивать, истреблять, разбирать, расщеплять и даже распылять! Может, я, конечно, немного и загнул с "расщеплять и распылять", однако что-то похожее там наверняка будет, ибо сами подумайте, ну что это за Супермен, который не в состоянии сорвать с небоскреба крышу и метнуть ее во врага? А ведь все это нуждается в соответствующем техническом воплощении. В противном случае лучше вообще за такое дело не браться, а накарябать очередную анимешную изометрию в духе Septerra Core.



Жанровая принадлежность самими создателями определяется как RPG с тактическим боем, причем означенный бой по своему принципу будет несколько напоминать то, что можно увидеть в Final Fantasy. Каждому персонажу будет даваться на подвиги какое-то время, в течение которого вы и должны им что-нибудь сделать, а количество действий вашего бойца будут зависеть оттого, сколько у него будет action points.

Геймплей будет базироваться на выполнении миссий. Перед началом вам дадут сгенерить вашего главного

героя, ну а остальных, как я уже говорил, нужно будет искать и собирать. Создание персонажа выглядит вроде бы вполне стандартно: дадут пойнтов и покупай на них все, что душе угодно: силу, волю плюс характер, ну и всякие побочные примочки тоже… Что у них там будет из этих примочек, я не знаю, но что-нибудь обязательно будет.

Билдинг вполне могут променять на свободу просто всласть потусоваться по миру, причем обязательно со своими собственными персонажами.

Так что создатели собираются сделать в игре как бы два отдельных режима. В первом вы создаете только главного персонажа, а все остальные будут фирменными, заранее прописанными. Во втором же вы сможете

Жаль, не ясно, насколько логично миссии сложатся в кампанию. Но это уж действительно: не поиграешь – не узнаешь.

Основой любых крутых действий в игре будет являться уже не раз мною упоминавшаяся Energy X. Захочется вам, к примеру, перепрыгнуть через небоскреб – вы, в первую голову, смотрите, сколько у вашего бойца энергии. Ага, хватает только, чтобы допрыгнуть до сотого этажа, незадача-то какая! Ну, значит, либо прыгайте, куда хватает, либо копите и в следующий раз по плавной параболе перемахиваете через Рокфеллер-Центр. Вся эта “энергичность” по своему воплощению весьма будет напоминать классические магические системы с маной, так что никаких особых проблем с ее пониманием не предвидится.

Каждому - свое

Комиксы - это хорошо. Дома ломать - тоже неплохо. Использовать фонарные столбы вместо бейсбольных бит - просто потрясающе. Однако хардкорных РПГешников подобным если и удивишь, то вряд ли надолго. Они все больше на геймплей смотрят, и свободу собственноручно искрошить в мелкий мусор Эмпайр Стейт гасить беспредельщиков исключительно силами собственных воспитанников. Надеюсь, что и сделано это будет соответственным образом, чтобы не получилось, как в БГ2, где, если не брать готовых персонажей, рискуешь пройти мимо значительной части квестов и игры (и экспы, конечно, тоже). А так, в целом, задумка лично меня вполне радует. Коли все будет сделано с умом, то игру будет смысл проходить как минимум два раза, а это есть хорошо и здорово. Если игра, конечно, будет достойна того, чтобы ее можно было пройти хотя бы раз…

Ну и, разумеется, будет мультиплеер, куда же сейчас без него. Разработчики говорят, что не собираются насильно делить всех играющих на хороших и плохих, чтобы первые потом мешали вторым злодейничать и жить в свое удовольствие. То есть каждый знает, что в игре (особенно в многопользовательском режиме) главное удовольствие и есть мешать другим наслаждаться жизнью, но теоретическую базу под свои поступки игроки будут подводить сами. Никто никому ничего навязывать не собирается. Так что если вы выберете сторону злобных гадов, то, значит, это вы сами такие, а Иррационалисты тут будут совершенно ни при чем.



▲ Эскиз одной из главных героинь игры. “Я защитница добра и справедливости…” А вот художника, определенно, можно было бы найти и поталантливей.

Надежда умирает предпоследней

Вот, в принципе, и все, и, в общем-то, весьма неплохо получается, судя по всему. Если ребята постараются хотя бы вполовину так же, как со вторым Системным Шоком, то игра может получиться весьма и весьма неординарной. Однако цыплят, как известно, считают тогда, когда они перестают быть яйцами, поэтому, что с Freedom Force на самом деле получится, мы узнаем только тогда, когда игра выйдет, то есть предположительно в конце этого года (Свежая мысль. Свежая и оригинальная – И.Ж.).

Разработчики говорят, что все пока идет по плану и поэтому заявленные сроки релиза вполне реалистичны. Однако мы-то с вами знаем, что настоящий план - предмет очень странный и любит переходить из одного состояния в другое. Поэтому лучший план - это тот, который уже осуществлен. А до того радостного момента, когда сие волнующее событие произойдет, предлагаю просто ждать и надеяться. Но особо не рассчитывать, чтобы потом не слишком обламываться.

▼ Обратите внимание, что наделал файрброл нашего бравого супермена. Здание на котором испытали силу не только увеличило в воздухе содержание кирпичей, сам дом начал оседать! (Либо движок Dreamland и правда нечто, либо кто-то из разработчиков не брезгует фотошопом.)



Комментарий Ивана Жилина:

В последнее время авторы нашего раздела безмерно радуют меня свежестью выводов. Тут и предупреждение о синдроме завышенных ожиданий, и мысль о том, что, не поигравши в игру, ничего про нее не знаешь, и ужасающая политкорректность… В общем, я читаю и прямо-таки воспаряю. Резюме в этом году удаются на славу.

По существу вопроса имею сказать лишь то, что Freedom Force лучшим образом иллюстрирует тезис о двух школах, столь милый сердцу А.А., причем интереснейшим образом. В игре будут предусмотрены режимы для сторонников обоих подходов – и любителям своих партий, и предпочитающим прописанных заранее, обладающих крайне богатыми характерами чужих NPC будет хорошо. И это (я тоже хочу делать свежие и оригинальные выводы!) хорошо.

Revenant

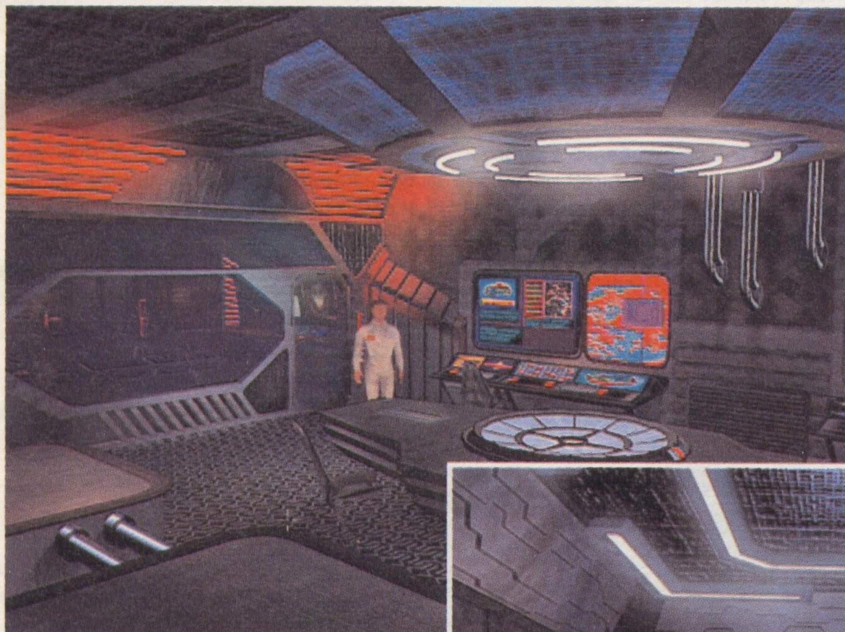
ПОСЛАННИК

THE WARD

Жанр	**Adventure**
Издатель в России	**"1C", Nival**
Издатель	**On Deck Interactive**
Разработчик	**Fragile Bits**
Требуется	**Pentium 200, 32 Mb**
Рекомендуется	**Pentium II 233, 64 Mb**

Квесты... Пардон, адвентуры. Как много в этом звуке! Среди засилья дайсометных РПГ, всяких экшенов с квестовыми элементами, стратегий с попытками адвентуризации и – страшно подумать! – квестовых симуляторов, на долю чистых и незамутненных представителей благородного жанра адвентур приходится исчезающе малая доля игровых продуктов.

Плохих адвентур не бывает, плохими бывают только квесты. Да и тех



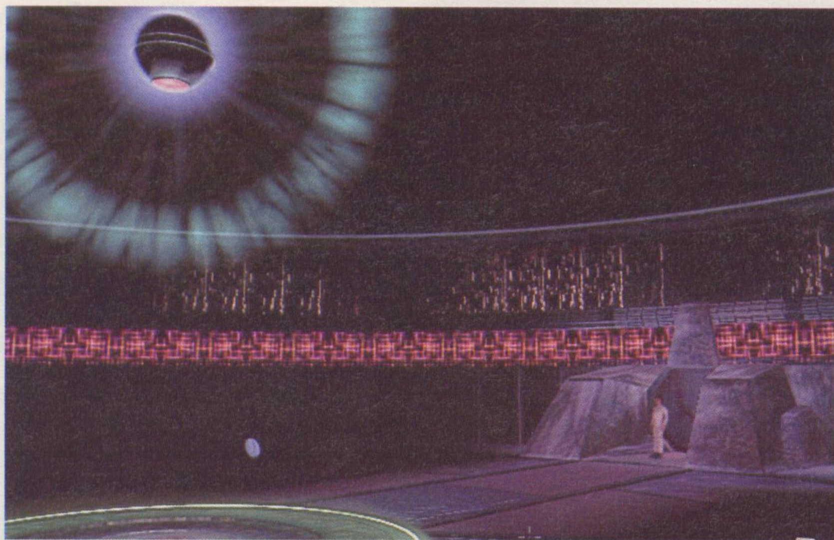


становится все меньше и меньше. Времена меняются, и теперь главное в играх – это не размышления над очередной загадкой, а безумная гонка за частотой обновления кадров, фанатичные восхваления графики и неземной восторг, граничащий с буйным помешательством, от обладания GeForce 2... Впору пустить скупую слезу вслед уходящей эпохе "Бегущего по Лезвию" и, естественно, "Фантасмагории-2" (как самой непревзойденной маразматично-депрессивной игры). Но мы не сдадимся так просто! Ведь те, кто отыскал все пять извращенских глюков, оживляемых пиксель-хантингом на теле Кертиса, тот морально, да и физически готов ко всему... Абсолютно ко всему.

Ничто не ново под луною...

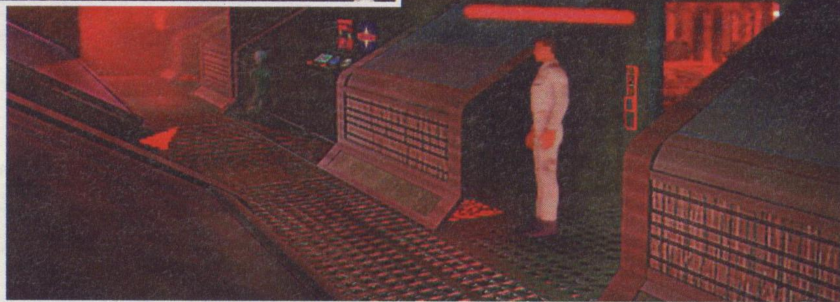
Лунная экспедиция Аполлон 19. Экипаж – три человека: Mark Compton Lewis, Carl Johannes Higgins III и David Donald Walker. Цель: предположительно - изучение сейсмической активности Луны... Все шло своим чередом, луноходы катались взад-вперед, активность активно активизировалась (в смысле - исследовалась), радиопередатчик хрипел о чем-то своем, космическом... Разве не святое дело – порушить сию идиллию? Вот очередные злобные алиены этим и занялись. На радаре внезапно появляется незнакомый объект весьма знакомой мискообразной формы и деловито производит зачистку местности, в результате которой в живых остается только ученый Walker (Дэвид Уокер), да и тот попадает в совершенное дикое место... Тут и начинается игра.

Сюжет крайне прост поначалу. Цель – улететь домой. Земля вроде близко и видна невооруженным глазом, однако не все так просто, как кажется. Корабль уничтожен, сам Дэвид приходит в сознание в каком-то странном помещении, залитом тревожно-багровым светом, в компании с двумя трупами, один из которых принадлежит его сотоварищу, а вот другой... Другой - с большой головой, красивыми линзоподобными глазами и почти полным отсутствием носа. Нет! Не торопитесь хвататься за джойстик! Это не анимешная РПГ! Это всего-навсего дохлый инопланетянин. Вас похитили, но у самих похитителей также возникли проблемы: их кто-то атаковал... Чертовщина какая-то. Побродив по базе, вы находите то тут, то там жалкие серые трупики. Впрочем, вскоре Дэвид повстречает и живых пришельцев... "К сожалению" для него и тем более для них. По мере развития сюжета мы узнаем, что Уокер является чем-то вроде вожделенного приза для всех противоборствующих сторон, а причина кроется в крови нашего героя, точнее, в его ДНК. Какой отсюда следует вывод? Правильно: трогательная охота за господином Главным героем. Дескать, он один может активировать некое древнее инопланетное устройство. Помните ту наивную фразу из фильма "Возвращение живых трупов"? "Ну дай мне



Давить нельзя помиловать

А запятую ставить не буду – вот она, истинная объективность! Каждый пусть решает в меру своей ненависти к квестам и ностальгии по старым адвентурам. Вот так. А я тем временем подло выставлю рейтинг.



кусочек твоего мозга, ну дай! Тебе что, жалко один маленький кусочек?" – вот это как нельзя лучше характеризует ситуацию.

Вооружившись крупнокалиберной мышкой...

Об игровом процессе говорить можно много и занудно... А можно вообще ничего не говорить. Квест есть квест. Бодро кликаем мышкой во все, что кликается, пока оно кликаться не перестанет и не перейдет навсегда в пассивное состояние. Естественно, что в некоторых местах надо пошевеливать тем самым органом, который давно уже стремительно атрофируется под давлением аркадно-шутерной массы. Паззлы то бишь решать придется. Вам они нравятся, да? Вы тоже любите перекладывать с места на место цветные пластинки, с радостно-идио... с радостным смехом разглядывая полученные фигурки? Это ведь так забавно! Например, надо открыть дверь. А дверь заперта. Но мы-то с вами знаем, что замок электрический и потому надо вывинтить из микроскопа лампочку, чтобы разомкнуть коварный контур и обесточить полбазы. Вот тогда-то заветная дверь и откроется. Подобные неевклидовые цепочки логических размышлений проходят, так сказать, красной нитью через весь сюжет, что придает всему процессу непередаваемое очарование. Игрок получает истинное удовлетворение от напряженной работы собственной мысли. Мысль, несомненно, работает, мозги напрягаются, все счастливы и Кришна улыбается, глядя на это безобразие сверху.

Само собой, просто необходимо добавить пару слов об управлении. Вся игра представляет собой набор фиксированных локаций, сообщающихся между собой. То есть тут нет никаких модных облетов камерой вокруг частей тела главного героя. Фон тоже отрендерен заранее. Фигурка Уокера передвигается мышкой – все по классической схеме. А все почему? Да потому, что "Посланник" и есть классический квест.

Что касается графики, то тут тоже не буду утомлять никого восторгами по поводу невиданных трехмерных эффектов, непередаваемо красивого объемного динамического освещения, потрясающе плавного движения объектов при взаимодействии движка игры с GeForce 2... Просто все вышеперечисленное к данной игре не относится. Включая Жыфорсу 2. Она тут попросту не нужна. Это же квест, а не знаменитая на весь мир трехмерная космическая стратегия. Все сделано на подобающем уровне и без излишеств. Со вкусом можно даже так сказать. Музыка атмосферна, не напрягает и не вызывает желания растоптать в ярости наушники и швырнуть колонки из окна в голову соседа снизу. Это гигантский плюс. Конечно, бывает и лучше (например, саундтреки в Vampire: Masquerade - Redemption), но не в этом суть. Суть в том, что пора подводить итог обзору и сделать один немаловажный вывод. Итак...



Комментарий Ивана Жилина:

Сбываются, сбываются мечты моего светлого и совершенно счастливого детства! Вот я комментирую творение САМОГО Ревенанта, которого, если вы еще не знаете, в узких кругах любовно называют "мертвеньким". И с ужасом я обнаруживаю, что комментировать абсолютно нечего! Непостижимым способом Ревенант умудрился проявить чудеса политкорректности, и ни сказать нечего про игрушку плохого, и ровно столько же хорошего! Это, возможно, стратежно, но в нашем бескомпромиссном разделе такие трюки не пройдут. Отсюда мораль – Ревенант будет позорно изгнан с территории RPG/Adventure до выработки однозначного взгляда на игры данных жанров. Точка.

Игровой интерес : 7	Графика : 7	Звук и музыка : 7	Сюжетная линия : 8	Ценность для жанра : 8
Время освоения: от 0.5 до 1 часа	Сложность : ывсокая	Знание английского: не требуется		

Рейтинг : 7,4

Мария Капля, Михаил Рахаев

ЛЕГЕНДЫ О РЫЦАРСТВЕ

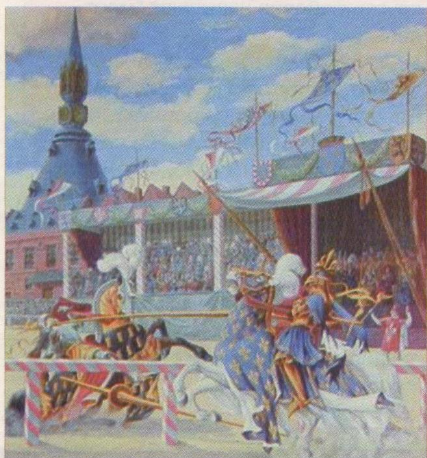
ARTHUR'S KNIGHTS

Жанр *Квест*
Издатель *"1С"/Nival*
Разработчик *Cryo*
Требуется *Pentium II 300, 64 Mb, 3D-уск.*
Рекомендуется *Pentium III, 64 Mb*

Возможно, они полагают всего лишь, что он был некрасивым молодым человеком, но хорошим спортсменом. Однако в нем присутствовало и нечто иное. Он был рыцарем со средневековым понятием о чести.
Теренс Хэнбери Уайт. Свеча на ветру.

Артур. Мифическая личность. Сын Утера Пендрагона, король бриттов, борец с англосаксонскими завоевателями. Забавно слышать рассуждения об историзме рассказов об Артуре, в которых дико перемешались реальность, кельтские легенды, а также домыслы достославного сэра Томаса Мэлори (ок. 1417 – 1471 гг., считается основным "собирателем" легенд о короле Артуре). Сэр Томас волею своего художественного воображения наградил воинов IV – V века всеми атрибутами рыцарства века XV, дополнительно еще придумав целый свод галантных правил "истинного рыцаря". Получилась немыслимая каша из великих подвигов и бессмысленных, жестоких поединков, из чародейства и воинской смекалки, из манерных разговоров и диковинных любовных интриг... После Томаса Мэлори много других авторов дописывали, додумывали "Артуровы истории" – получился целый эпос, в котором отыщутся и корни современных экзотичных представлений о рыцарях, и зачатки жанра фэнтези, и истоки части европейских "хороших манер"...

Рыцари Круглого Стола



Круглый Стол был подарен Артуру королем Лодегрансом из Камеларда. Точнее, он отдал его в приданое своей дочери Гиневере. Пусть не удивляет никого, что приданое королевы составил только лишь один предмет мебели (пусть и большой). На самом деле вместе со Столом тесть прислал Артуру сто доблестных рыцарей – немалое войско. Всего же за Стол можно было усадить сто пятьдесят человек. Недостающих собрал старый Мерлин. С этих событий и ведет отсчет эпоха "Рыцарей Круглого Стола".

Легенды помнят имена и подвиги многих прославленных рыцарей. Но, без преувеличений, самый знаменитый из них – сэр Ланселот дю Лак, сын короля Бана из Бретани, воплощение рыцарских доблестей. Даже единственная слабость Ланселота – нежная любовь к королеве Гиневере – вписывалась в идеальный образ. По закону жанра рыцарь должен был томиться от благородной, романтической и обязательно неразделенной любви к некой прекрасной знатной даме. Поэтому любовь Ланселота к своей королеве была чиста и непорочна. Должна была быть такой. Однако большинство "источников" все-таки утверждают, что Ланселот и Гиневера тайно встречались. И, понятное дело, почти никто не верит, что мужчина и женщина тайно встречаются только лишь для того, чтобы ночь напролет беседовать о прекрасном или петь дуэтом баллады... В общем, добром эти встречи не кончились, и лучше будет рассказать что-нибудь более близкое к самой игре. Ланселот нам там встретится, но не он будет главным героем повествования.

▼ **Зима, холодно...**



Сэр Брэдвен

Вся история начинается с того, что некий паренек мечтает стать рыцарем, но годками не вышел, а потому терзает старого летописца, требуя у него все новых и новых рассказов о былом, о рыцарях и драконах. Летописец, которому осточертели все эти "ну, еще легендочку, дядя, ну плз!", взял и написал две книги. Самое интересное, что они об одном и том же персонаже – о сэре Брэдвене. У Брэдвена-язычника (кельта – хотя, на самом деле, он так и так кельт) один путь, у Брэдвена-христианина (паладина) – другой. Две похожих и непохожих сюжетных линии. После выбора книги настырный паренек в "доспехах" заправского шута (он, видите ли, перед посвящением в оруженосцы дам


▲ На улицах разрушенного Маговениума. Саксы уже ушли.

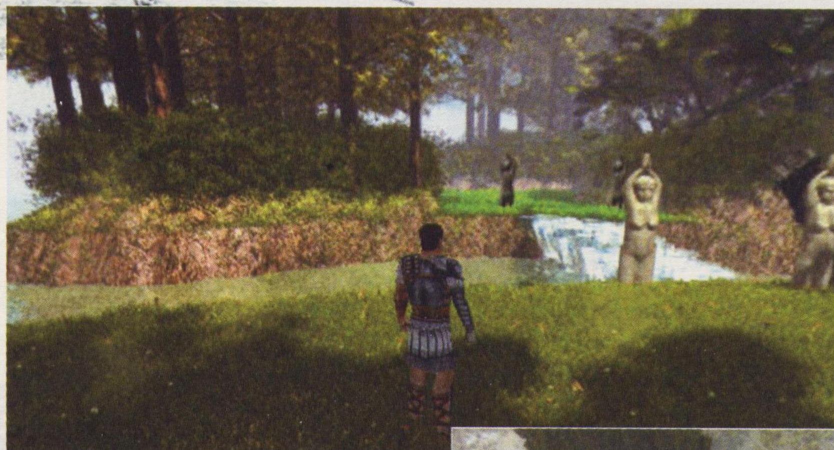
придворных веселит!) с наших экранов исчезает и его сменяет... Правильно, двуличный Брэдвен собственной персоной. На каждое из его воплощений приходится по пять "глав" книги, то есть по пять больших квестовых эпизодов.

Брэдвен – незаконный сын атребатского короля, преданный сводным братом и изгнанный из родного дома. Сразу обращает на себя внимание традиционно серьезный подход авторов к воссозданию атмосферы эпохи. Они не только пытаются ухватить дух легенд о короле Артуре, но и целенаправленно увязывают его с историческими реалиями. Общий ход событий (ослабление римлян, натиск англосаксонских племен, попытки бриттов объединиться в борьбе с захватчиками), архитектура, мелкие детали обстановки...

Что касается раздвоения личности Брэдвена, то, следует признать, это довольно любопытная авторская находка. Интересно проходить игру второй раз за того же и в то же время совсем другого персонажа. Еще из новшеств можно отметить появившиеся в явном виде "темы для разговора". То есть, к примеру, если рассказал кто-то герою о том, что с людоедом помогут справиться останки св. Офелии – сразу же активизируется новая тема ("св. Офелия"). Далее, по идее, всех встречных и поперечных можно расспрашивать про эту Офелию. Хорошо! Правда, "встречных" всего-то человека два-три и с теми разрешено болтать только на строго определенные темы...

Чему тут удивляться, это же Cryo!

Для прояснения сути игры рекомендуется еще раз посмотреть в графу "разработчик". Горбатого могила исправит. Да хоть десять Ланселотов будь в квесте от Cryo – ничего не изменится. "Легенды о рыцарстве" сделаны в их новой манере, которая была опробована в "Машине времени" и "Одиссее". Справедливости ради надо отметить, что подход, в общем-то, хороший. Красиво (изумительные пейзажи!), продуманно, много разных интересных возможностей – прекрасная база для построения первоклассных адвентур. Вот разве что модели персонажей неисправимо кривые, управление только с клавиатуры и "умная" камера не всякому по душе приходится, но это все не помешало, скажем, "Машине времени" стать очень приличной приключенческой игрой. Было даже ощущение, что Cryo "одумалась"... Нет, как бы не так, "Легенды о рыцарстве" – это снова шаг назад. Все урезано, упрощено. Магия, элементы action, большие "уровни", оперирование инвентарем, самостоятельно передвигающиеся персонажи – все в прошлом. Кроме, пожалуй, пейзажей – они по-прежнему близки к определению "безупречно". Но их портят увлекательные "схватки" рыцарей в виде, с позволения сказать, "мультиков на движке", нелепейшие сюжетные ходы, оруженосец-фокусник, то исчезающий, то появляющийся рядом с хозяином и многое другое. Обиднее всего – Cryo даже не потрудилась сделать "работы над ошибками". И в "Машине времени", и в "Одиссее", и здесь одна и та же недоработка – необходимость точно ориентировать своего героя лицом к собеседнику или предмету (иначе нужного разговора/действия не добиться). К тому же английская версия игры малопроходима из-за множества багов (локализованный "Нивалом" вариант по хорошей традиции комплектуется соответствующим патчем).


▲ Авалон. Попасть сюда трудно, выбраться – еще труднее.



▲ Брэдвен-христианин в фей не верит. Но разговаривать с ними не отказывается.

В общем и целом – получился затяжной (три диска) квест "про рыцарей". Не самый плохой, но с гнетущим и каким-то нежизнерадостным сюжетом, с закосами в религию (молитва как основной способ решения проблем) и обилием разных блеяний, меканий и завываний в качестве звукового сопровождения. Король Артур заслуживал большего.

P.S. В скором времени можно ожидать продолжения игры, которое будет именоваться "Hidden Kings".

НИМ

Игровой интерес : 7	Графика : 7	Звук и музыка : 6	Сюжетная линия : 6	Ценность для жанра : 6
Время освоения: до 0,5 часа	Сложность: средняя	Знание английского: не требуется		

Рейтинг : 6,6

Маша aka Jennifer

За голдой и глорей

THE ROAD TO EL DORADO

Жанр *Adventure*
Издатель *Ubi Soft*
Разработчик *Revolution Software Ltd.*
Требуется *Pentium 266, 32 Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium3-600, 64 Mb Ram*

Как иногда хочется уйти от суеты будней сурового космодесантника, перестать высчитывать время, оставшееся до получения варваром следующего уровня, и просто оторваться в компании легкой и ненавязчивой игрушки, в которой не надо будет ломать голову над двадцатистраничным мануалом и полчаса заучивать правила очередной стратегии. Отдохнуть мне удалось в компании двух милых молодых людей, оба испанцы, а зовут их Мигель и Тулио...

Немножко о Дьябле

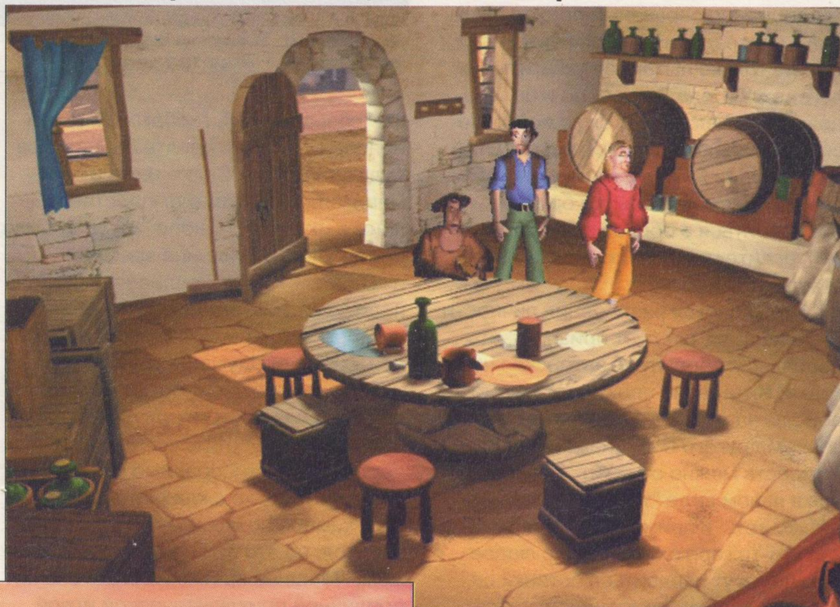
Они (и я с ними) попали в некий испанский городок, где не преминули поссориться с местной властью, в результате чего объявление о награде за их головы висело чуть ли не на каждом столбе. Обязанности между героями разделены заранее, и на долю Тулио выпала роль ума партии. Если положение совсем безвыходное, он может что-нибудь подсказать, но что-либо сделать он не особенно большой мастак. Другое дело – Мигель, он безропотно подчиняется всем указаниям своего приятеля и не чурается никакой работы. Оба друга – те еще авантюристы, а хотят найти они ни много ни мало, а Эльдорадо - легендарный город из золота, который, как поговаривают, был построен в Америке индейцами.

Детский квест – это и есть детский квест: все чрезвычайно элементарно и, не побоюсь этого слова, примитивно. Игрока особо не обременяют ни предметами, ни разговорами, которые мало того, что коротки, так еще либо прикольны, либо информативны. Паззлами вас тоже не нагрузят, потому что в детских играх паззлов, над которыми думают, не бывает. Действие идет по такому принципу, что если на стене висит ружье, то рано или поздно оно выстрелит, причем практически само, без вашего участия. Так, если вам говорят, что, мол, за этим неприступным забором находится злобный бык Эль Дьябло, у которого феноменальная память на лица и который растерзал всех тореадоров в городе, кроме одного, будьте уверены: вам придется вступить в самый тесный контакт и с быком, и с уцелевшим тореадором.

Почти как в романах

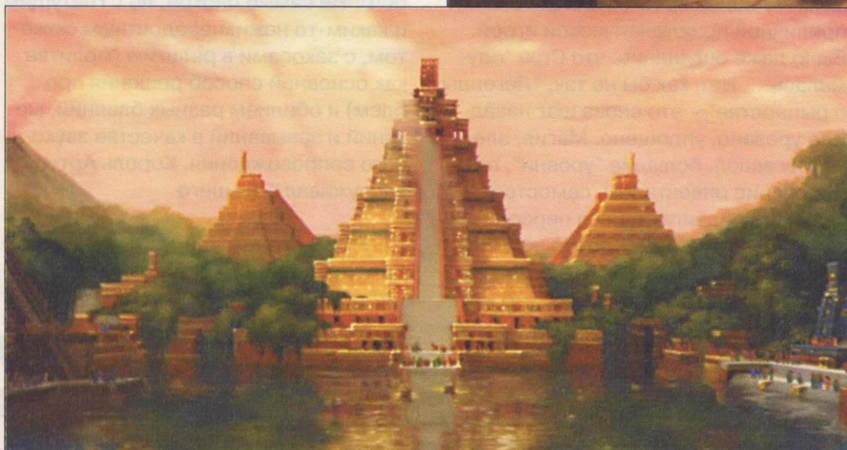
Из городка действие благополучно переносится на самый настоящий корабль с пушками и командой с саблями. Есть только одна ма-а-аленькая проблема – вы находитесь на этой посудине в статусе зайцев... И команда (напоминаю, с саблями) вас, естественно, находит. В итоге и Тулио, и Мигель сидят, горемыки, в трюме

▼ **Главный игрок на местности, но мы его обыграем**



и решительно не знают, что им делать. Но под вашим руководством они быстро разберутся что к чему, и каждая веревка найдет свое место, а каждый сверчок, в роли которого у нас обезьяна Жозефина, познает приличествующий ему шесток.

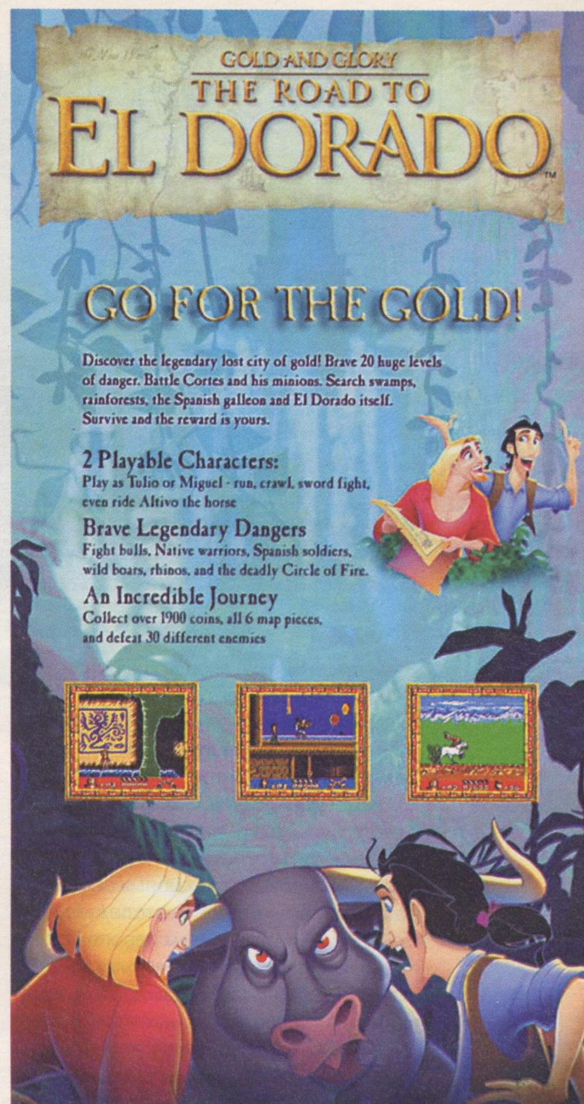
Темной и страшной безлунной ночью герои бегут с корабля, по пути зарезав всю команду... Шучу, не зарезав, а всего лишь обманув, да и не всю команду, а одного ее представителя. Как бы там ни было, а братья вместе с верной лошадкой (да-да, они и лошадь с собой умудрились



▲ **А вот и он, легендарный город из золота...**



▲ **А это наши предшественники. Друзья начинают тихо паниковать.**



прихватить!) на лодке приплыли на неизведанный континент, полный опасностей, невиданных зверей и прочей флоры с фауной.

Тут-то и вспоминается им карта непонятная, которую они выиграли у одного типа в городке. Наконец-то до них доходит, что эта карта ведет прямиком в Эльдорадо, а они стоят у камня, похожего на голову птицы, – первой приметы данной карты!

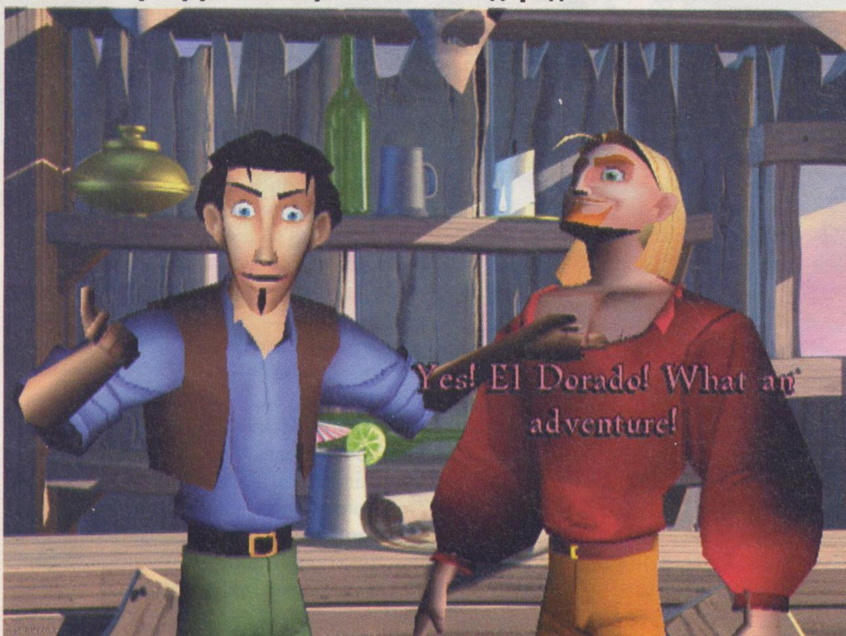
По пути, испытав множество приключений (читай – решив множество несложных головоломок), ребята попали в Эльдорадо, а там злобный жрец... Впрочем, что это я вам все рассказываю? Вам самим же будет неинтересно играть.

Вам эта парочка никого не напоминает? Гоблинов там или Колобков, простите, Братьев Пилотов или иных чудных и редких в наших землях зверьков?

Поскольку игра рассчитана на детей, то и цветовая гамма в ней яркая и веселая. В игре практически полностью воспроизведен мультфильм "Путь в Эльдорадо", который, как большинство анимационных полнометражек последних лет, обзавелся мониторизацией по мотивам себя. Музыка в игре отсутствует как класс, появляясь в моменты видеовставок, зато шумы подобраны на отлично, а особо хочется отметить прекрасную озвучку персонажей, особенно братьев.

Графика очень симпатичная, с приятными задниками и симпатичными фигурками героев. К сожалению, камера строго зафиксирована в одном и том же положении, но удовольствия от игры ничуть не портит. Напрочь отсутствует пиксель-хантинг: все предметы достаточно большие и яркие, чтобы их можно было заметить ну хотя бы со второго раза.

▼ **Мигель сразу развесил уши насчет Эльдорадо...**



Для детей же, если кто забыл.

Эта игрушка была бы идеальным приобретением для вашего ребенка, если он еще не слишком взрослый, а также если он совсем взрослый. Отсутствие каких-либо выраженных признаков насилия (ну не считать же насилием ловлю мышки в носок!), совершенная легкость прохождения и необремененность каким-нибудь озадачиванием позволяют считать Эльдорадо симпатичной игрушкой на пару вечеров. НИМ

Комментарий Ивана Жилина:
Хотелось написать что-нибудь такое красивое и доброе, про детей, про развитие их воображения, про прекрасные мультики с музыкой Элтона Джона и так далее. Но ничего не думалось. Увы, оценить детскую книгу я еще в состоянии, а вот детскую игру – вряд ли. Но почему-то гложет душу мысль о вуглускре, который принял обличье милой и безобидной игрушки для мальчиков-зайчиков и девочек-белочек...

Игровой интерес : 7	Графика : 7	Звук и музыка : 7	Сюжетная линия : 5	Ценность для жанра : 4	**Рейтинг : 6,0**
Время освоения: от 2 минут	Сложность: минимальная	Знание английского: желательно			

Андрей Алаев

BattleTech

За прошедшее время случилось многое. Казалось бы, что может произойти с компанией FASA, монолитом и монстром? А может, оказывается: гигант оказался на глиняных ногах и под давлением финансовых проблем развалился. Более подробный разбор судьбы FASA ждите в следующем номере, а пока могу сказать одно: ничто не помешает BattleTech жить и развиваться, даже такие мощные пертурбации. Так что от знакомства со вселенной перейдем к правилам (в общих, разумеется, чертах). Приступим.

Основы

Итак, начнем с азов, с компонентов. Их всего четыре: карта, юнит, лист с его тактико-техническими характеристиками и правила. Примерно в таком порядке мы их и разберем.

Во-первых, карта. В отличие от получивших весьма широкое распространение в народе (и, соответственно, известность) Warhammer'оподобных систем, BattleTech играется не на столе/полу, с поспешно возведенным пенопластовым рельефом, а на обычной карте с шестигранниками-гексами, характерными для классических настольных варгеймов. FASA на настоящий момент выпустила 6 наборов по 8 карт в каждом плюс еще несколько встречались в отдельных сценариях и подобных продуктах.





Каждая карта – лист размером 15*17 гексов плюс по краям – половинки и четвертинки шестигранников, оставленные для соединения листов в одну большую карту. За одним (точнее, двумя) исключениями, все листы совместимы, их можно комбинировать для создания практически любой местности. Что, собственно, постоянно и делается: создаются огромные поля битв от 4 до 16 листов – для больших разборок.

Естественно, на карте – рельеф: возвышенности, леса, вода, а также следы цивилизации - дома и дороги. Возвышенности затрудняют передвижение (и подъем и спуск на один условный уровень высоты заставляет тратить лишние ходы, не говоря уже о том, что на слишком крутой обрыв иначе, как прыжком, не взберешься), однако обеспечивают куда лучший обзор (и, соответственно, обстрел) местности. Кстати, верно и обратное: забравшийся на холм "снайпер" хорошо виден всем окружающим и рискует огрести по полной программе. Для полноты вспомним еще одно крайне важное применение возвышенностей: за ними можно прятаться (неожиданно, а?).

У лесов (их бывает два типа – редкие и густые) несколько функций. Во-первых, они затрудняют передвижение, и чем гуще лес, тем труднее по нему ид-

третьих, они иногда горят, при этом дымясь. Можно поджечь их специально, а можно случайно, в процессе вырубки (оружие в XXXI-м веке столь мощное, что довольно легко выкашивает шесть соток леса за десять секунд). Сами понимаете, что горящий лес есть штука гнусная: во-первых, огонь жжется больно, во-вторых, из-за дыма ничего не видно.

Ну, из основных форм рельефа осталась разве что вода: она и передвижение сводит только что не до полного торможения, и обзор блокирует, и мехи остужает, и льдом покрывается... В общем, ведет себя, как в реальной жизни. То же касается зданий и дорог – и для тех и для других предусмотрен полный комплекс правил, с помощью которых наша с вами реальность моделируется весьма достойно. Конечно, с определенными допущениями, игровыми и фантастическими, но вполне простительными.

Итак, с картой разобрались, теперь что же мы будем по ней двигать? Естественно, юниты, коих есть великое множество разных видов и которые присутствуют в двух ипостасях: фишка на игровом поле и лист с тактико-техническими характеристиками (эти листы уже обзавелись жаргонным названием "шиты", что звучит не очень здорово, но зато происходит от их родного наименования "sheet").

Про фишки стоит сразу сказать –





BattleTech НЕ миниатюрная игра (miniature wargame, размеры тут не при чем). Да, можно играть металлическими миниатюрками от Ral Partha, красиво раскрашенными, можно даже, кстати, устроить некое подобие Warhammer 40K с уже поминавшимися выше пенопластовыми холмами и движением по столу как угодно, с дюймами вместо гексов.

Можно. Но нужно ли?

Подход следующий: при желании играть можно чем угодно. Тут невозможен такой вариант, как в том же Warhammer и его клонах, когда, если у тебя нет какого-нибудь Терминатора и Хаос-марина, ты не сможешь им воевать. В ВТ все проще: есть распечатанный лист характеристик? Значит, воюй на здоровье, а на карте может стоять любой другой мех или хоть ластик или пятирублевая монетка. Главное, чтобы все знали: этот ластик и есть твой юнит, и можно было четко определить facing – направление, к которому юнит стоит "лицом".



Юниты бывают всякие. В первую очередь это, конечно, мехи, короли войны XXXI века. Базовые правила для начинающих (так называемый "первый уровень") вообще не признают никаких других разновидностей боевых единиц, турнирный вариант ("второй уровень") уже не столь категоричен, но все его положения направлены на то, чтобы сфокусировать внимание игрока на мехах. Танки, пехота – они есть для полноты картины, но мехам проигрывают безоговорочно.

Только так называемый "третий уровень", то бишь home rules, в том числе одобренные самой FASA (но не для турниров) делают сдвиги в этом направлении, и с их помощью уже можно хоть чуть-чуть поднять боевую ценность прочих родов войск.

На самом же деле в войсках Внутренней Сферы количественно мехи проигрывают обычной бронетехнике. Да и качественно она (при умелом использовании) не хуже, а уж о цене и говорить нечего. Техника, объединенная общей категорией vehicles, бывает гусеничная, колесная (более скоростная, но менее проходимая) и на воздушной подушке (огромные скорости, достигнутые за счет общей хрупкости).

Также сюда входят корабли на подводных крыльях (легкие, ибо их водоизмещение не превышает 100 тонн), а также обычные корабли и подводные лодки (тоже небольшие, тонн до 300). Военно-морские силы представлены в мире BattleTech весьма скудно и даже не столько потому, что FASA их зажимает, а просто игроки их редко используют. И, наконец, вертолеты, со всеми их достоинствами (высокая скорость, плевки на рельеф с высокой горки и маневренность) и недостатками (относительная хрупкость), тоже относятся к обычной технике. Точнее, даже не вертолеты, а VTOL'ы, то бишь аппараты вертикального взлета и посадки.



Третий, а то и второй по многочисленности род войск – пехота. Обычная пехота, будь даже она моторизованной или снабженной прыжковыми ранцами, дающими им огромную



мобильность, представляет собой пушечное мясо. Конечно, случаются истории, когда одинокий, последний во взводе пехотинец с помощью чуда (именно чуда, на простую удачу это не спишешь) убивает свеженький Daishi, но это уже исключение из теории вероятности. В общем же, большего мяса, чем пехотный взвод, особенно на открытой местности, представить себе нельзя.



Другое дело - бронепехота, в кланах известная под именем элементалов. Заключенные в мощные бронекостюмы отряды способны и держать удар, и сами покусать, а то и заживо сожрать вражеского меха. Они вполне мобильны, хорошо вооружены, а также нередко обладают специальными способностями. Самая банальная – облепить меха, как муравьи, и жалить его лазерами больно. Отдельные виды бронепехоты обладают или более мощным вооружением и броней в ущерб маневренности, другие защищены куда хуже, но менее заметны.



На поле боя иногда встречаются и аэрокосмические истребители, АКИ, однако крайне редко. Их скорость столь высока, что они обычно проносятся над картой, успевая лишь обменяться парой выстрелов с наземными юнитами. Шаттлы же либо работают в том же режиме, либо приземляются в районе сражения и оказывают мощную огневую поддержку своим частям.

Перейдем к самому важному – к листу с ТТХ юнита. Что же на нем отображается?



Во-первых, базовые характеристики: название, модель, год, в который этот мех или танк появился во вселенной BattleTech, тоннаж, технологический уровень. Особенно важен последний, он определяет, какое оборудование и вооружение доступно этому юниту. Различают Level 1, самый сбалансированный, но чуть бедноватый на вариации; Level 2, причем раздельно сфероидный и клановский; и те же два подвида Level 3. В турнирах, впрочем, использование третьего уровня не допускается – слишком уж манчкинское там обычно оборудование.

Во-вторых, указаны уже конкретные ТТХ – скорость передвижения пешком, бегом и способность к прыжкам (для техники это соответственно крейсерская и максимальная скорости, а прыгать они, увы, за единственным исключением - танка Kanga, не обучены).

В-третьих, имеются и боевые характеристики – бронирование каждой локации (голова, левая, правая и центральная части торса, руки и ноги) и вооружение. В отдельной табличке сведены все орудия уничтожения и спецоборудование, стоящее на мехе, а в специальной зоне шита показана конкретная раскладка: где что стоит и сколько места занимает.

Наконец, там же находится небольшая секция данных о пилоте, где указаны его навыки и отмечаются травмы, а также шкала, на которой отмечают нагрев (подробнее о нем – ниже).

Ладно, разобрались со всеми подготовительными компонентами, пора переходить к самому игровому процессу - к системе правил!

Естественно, BT – игра походовая, причем каждый ход организован в несколько фаз – движение, перестрелка, подсчет нагрева и завершающая. Пофазовая структура позволяет более точно имитировать реальный бой (все события в одной фазе происходят одновременно).

Упустил я еще один момент: всем этим фазам предшествует бросок инициативы, определяющий очередность ходов. Обратите внимание, что выигравший инициативу двигает свои юниты позже проигравшего, потому что именно ходящий вторым видит более четкую картину боя, имеет больше информации для принятия верного решения.

Так вот начинается все с движения. Тут от случайности почти ничего не зависит – разве что при входе в воду, движении меха с поврежденным гироскопом или иных особых условиях приходится делать чек на навык пилотирования (piloting skill), при провале которого мех падает. Но в основном тут играет роль только мастерство: умение правильно расположить свои юниты и предугадать движение противника. Главное – это занять удобную позицию, чтобы по вам было попасть труднее, а вам по противнику – легче.

Передвижение окончено – начинается стрельба. Сначала идут заявки – чем из имеющегося арсенала будет нанесен удар. Очень редко, когда выстрелить можно всем: часто не хватает дальнобойности или цель находится на пределе дальности и попасть в нее сложно. А главное - вступает в дело универсальный модификатор, изюминка вселенной BT: нагрев и, что еще важнее, перегрев.



Суть в следующем – у каждого вида оружия, помимо таких естественных ограничителей, как размер и вес, существует параметр нагрева. Как правило, чем больнее кусает пушка, тем больше она нагревает машину. А число теплопоглотителей не бесконечно, и очень часто приходится либо вести огонь только толикой арсенала, либо рисковать и греться. А нагрев – штука крайне неприятная: машина теряет скорость, становится сложнее попадать, пилот рискует взрывом боезапаса (который в большинстве случаев означает гибель меха) или знаменитым шатдауном (shutdown – отключение реактора). Отметим, что общий баланс вооружения по размеру-весу-нагреву идеален на Уровне 1, там же поединок с постоянно нагревающейся машиной наиболее интересен. Уровень 2 из-за значительно большего разнообразия сбалансирован куда хуже, но вполне приемлемо.

Разумеется, вопрос "попал или не попал" решается броском кубиков. Проводится чек умения стрелять (gunnery



skill), к которому добавляется куча модификаторов. Тут учитывается и передвижение атакующего (шел он пешком, бежал или прыгал), передвижение цели (чем дальше она продвинулась, тем труднее в нее попасть), рельеф (как говорилось выше, леса на линии огня всячески затрудняют стрельбу) и расстояние до цели. Последний модификатор один из самых важных и зависит от типа оружия, есть ведь дальнобойные пушки или, например, LRM, а есть малые лазеры, бьющие всего на три гекса. А учитывается, например, еще и "мертвая зона" – те же LRM настолько хорошо приспособлены для стрельбы на дальние дистанции, что в непосредственной близости от объекта дают сбои системы наведения и попадают в цель с большим трудом.

Кстати, обратите внимание, что, поскольку все модификаторы, затрудняющие огонь, прибавляются к базовому значению навыка, он тем лучше, чем меньше (как AC в старых редакциях AD&D). На самом деле, к такому положению привыкаешь быстро, тем более что в отрицательную область навыки свалиться не могут и минимальным значением является 0. Впрочем, пилотов такого класса во вселенной BattleTech единицы, а навыками 0/0 обладает только один мехворрior: Кай Аллард Ляо, наследник трона уже не существующего государства St.Ives Compact.

Если атака не задалась, ничего не попишешь; боезапас израсходован зря, машина впустую нагрелась. В случае же попадания, в отличие от большинства игровых систем, производится еще и второй бросок, совершенно случайно определяющий, куда, в какую



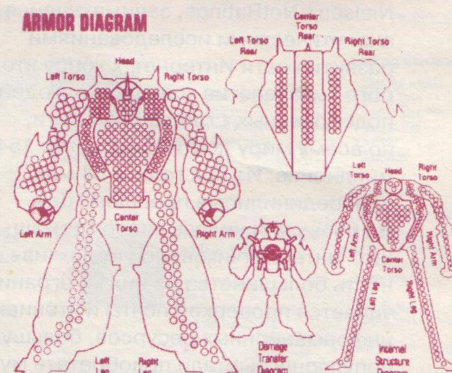
локацию меха и танка попал выстрел. Ну, в общем-то, не совсем случайно – при составлении таблички учитывалась вероятность выпадения конкретных чисел на 2d6 и были выбраны подходящие значения. Наибольшая вероятность, естественно, у попадания в центр торса (порядка 17%), левые и правые стороны - чуть меньше, руки и ноги еще меньше. Результат 6-6 означает попадание в голову, что всегда неприятно, – обязательный хит пилоту, да и брони на голове мало, того и гляди, оторвут, похоронив пилота и выбив из боя часто еще весьма свежего меха. За сочетанием 1-1 закреплен автоматический critical hit в центр торса (подробнее про криты – ниже). Сами понимаете, и 12, и 2 выпадают крайне редко, каждый результат с вероятностью примерно 2%.

Заменой хитпойнтов, снимаемых оружием, здесь служит броня. Представьте себе ролевую систему, в которой HP расписаны для каждой части тела отдельно, и получите точное представление о броне в BattleTech. Брони на каждой машине количество разное, но сходны они в одном: если броню долго долбить, она кончается и начинаются неприятности.

Дело в том, что броня скрывает собой скелет, внутреннюю структуру меха, на которой укреплены все его жизненно важные детали (реактор, гироскоп, вооружение и оборудование). Каждый раз, когда удар приходится по оголенной локации, есть шанс нанести critical hit – вышибить несколько компонентов, серьезно снизив боевую ценность юнита. Крит в оружие – и пушка больше не стреляет. Крит в двигатель – и он греется (всего движок держит два удара, а на третий самозаглушается или взрывается). Крит в гироскоп – мех начинает передвигаться ни шатко ни валко, а при разрушении гироскопа и вовсе падает. Но самые страшные вещи – криты в боезапас и кокпит. Первый для большинства сфероидных мехов означает смерть (для клановских далеко не всегда), второй – тем паче, причем с неминуемой гибелью пилота. Теперь понимаете, почему так страшен результат 1-1 при определении пострадавшей локации? Автоматическая вероятность крита в центр торса, где расположены двигатель и гироскоп, – это жуть!



Собственно, про огневую фазу больше сказать и нечего. Дальше мехи, расположенные на соседних гексах, могут слегка размять рученьки и ноженьки – поучаствовать в рукопашном бою. Пинки, удары руками, удары топором или



мечом (для оборудованных ими мехов), а то и выломанным из здания швеллером или вырванным с корнями деревом – все дозволено. Наиболее же разрушительны (и трудновыполнимы) атаки тараном (когда легкий "Гусар" за счет огромного разгона может весьма сильно покалечить "Атласа") и Death from above – прыжок на противника.

Собственно, на этом ход и кончается. Ну, то есть еще есть всякие "мелочи" типа подсчета нагрева, прихода пилотов в сознание и прочей подчистки хвостов, но это уже не концептуально.

Итак, уважаемые, в первой лекции мы с вами разобрались в общих концепциях мира BT, во второй – поняли (я надеюсь) суть сей настольной игры, а в третьей, которая непременно последует, мы осознаем массу практических аспектов и споем системе пару осанн. Впрочем, в свете последних новостей, скорее это будет мощный реквием.

ОКОНЧАНИЕ СЛЕДУЕТ

Новости

Пьяный Лев
lordlion@360.ru

Nielsen//NetRatings

CLIENT LOGIN

HOME | PRODUCTS & SERVICES | PARTNERS | HOT OFF THE NET | PRESS ROOM | CONTACT US

NORTH AMERICA EUROPE LATIN AMERICA ASIA PACIFIC

defining the standard in INTERNET RESEARCH

Get the information and insight you need at Internet speed from the only global source that provides it all: Nielsen//NetRatings.

First Consumer Convergence Lab In The U.S. To Be Launched in March

Nielsen Media Research and NetRatings, Inc., announced today an ongoing consumer research laboratory to electronically measure television viewing and Internet activity as they occur in the same sample households.

HOT OFF THE NET

DECEMBER INTERNET UNIVERSE*

158.3 M	United States
37.7 M	Japan
21.0 M	United Kingdom
14.6 M	Canada
8.5 M	Australia
1.9 M	Singapore

*Home Internet Access

Weekly Top 10 properties

Weekly Top 10 banners

Нас все больше – Сеть все толще

Согласно информации, предоставленной компанией Nielsen//NetRatings, занимающейся аналитическими исследованиями развития сети Интернет, к концу второго тысячелетия количество людей, подключенных к глобальной Сети, по всему миру достигло отметки 154 миллионов. Из них только 34 млн. присоединились в прошлом году. На 65% увеличилось число "домашних" интернетчиков, причем активность большинства из них не ограничивается проверкой почты и чтением информационных ресурсов, большую популярность стали приобретать музыкальные и видеоресурсы.

Интересен тот факт, что из 154 миллионов пользователей, оплативших подключение в ноябре 2000 года, реально использовали возможности Интернет лишь 62%. И, тем не менее, в следующем месяце услуги продолжали оплачиваться.

Провайдер США "обломал" своих пользователей

В четверг 11 января Соединенные Штаты постиг новый грандиозный скандал. На этот раз "заводилой" выступил один из крупнейших интернет-провайдеров Planet Systems Network Inc.

Все началось с того, что клиенты при попытке дозвона на модемный пул, вместо милого сердцу писка, услышали голосовое сообщение, повествовавшее о невозможности оказания услуг данным провайдером далее и что за обслуживание клиентов теперь примется другая компания. Как выяснилось позже, провайдер объявил себя полным банкротом, в связи с чем и перестал оказывать какие-либо услуги. В том числе был закрыт официальный сервер компании PSN.Net, содержащий немалое количество пользовательских сайтов, ссылками на которые до сих пор располагают многие поисковые машины. Раздраженность клиентов подогревается еще и тем, что провайдер не удосужился известить их о грядущем банкротстве, и теперь они грозят ему судебным разбирательством.

Предыдущий скандал, витавший над PSN.Net, был связан с распространением ложной рекламы в штате Аризона. Тогда провайдер решил вывесить на своем сайте сравнительную характеристику своих цен с ценами конкурирующих компаний. Как выяснилось позже, цены конкурентов были взяты из старых прайс-листов. По заявлению юристов, данный акт был направлен на введение пользователей в заблуждение.

SnapNames.Com – будущий лидер по мониторингу доменных имен

В прошлом месяце Сеть озарил новый уникальный проект SpapNames.Com, направленный на помощь пользователям в обретении нужного доменного имени в зонах .Com, .Org и .Net, даже если оно занято!

Вся хитрость проекта заключается в следующем. Согласно статистике, в силу разных причин ежедневно истекает срок регистрации более 10 тысяч доменов. Хозяин мог просто зазеваться и не успеть оплатить занятое доменное имя или оно ему просто перестало быть нужным. Задача нуждающегося в данном имени как раз и заключается в том, чтобы успеть его перехватить. В этом нам и решил помочь новый сервис, позволяющий проводить мониторинг более 27 миллионов доменных имен. Как только нужное вам имя освобождается, сервер автоматически регистрирует его на ваше имя.

Однако тут следует отметить, что данный сервис будет работать не только на вас: законный владелец домена будет также получать уведомление о подстерегающей его "опасности" в случае несвоевременной оплаты занимаемого домена. И если владелец все-таки проявит пассивность по истечении оговоренного в договоре срока, SnapNames.Com приобретет заявленный вами домен за 35$ сроком на три года.

По заявлению аналитиков, SnapNames.Com в своем роде уникален и роль монополиста будет ему отводиться еще минимум полгода.

Зона .Ru снижает цены

30 января РосНИИРОС объявил о грядущем снижении цен на регистрацию и продление регистрации доменных имен в зоне .Ru. С 13 февраля на одну треть уменьшится цена на первичное делегирование доменного имени первого уровня – с 36$ до 24$. А с 1 апреля снизится и стоимость продления регистрации – до 18$ в год. Заместитель генерального директора РосНИИРОС Алексей Лесников объяснил снижение цен общими мировыми тенденциями в данной области. Других значительных изменений ценовой политики в условиях обслуживания пользователей пока не ожидается.

Серверы Microsoft содержали детскую порнографию

6 января компания Microsoft закрыла один из шведских сайтов, располагающихся на интернет-портале MSN Internet Start. Данное действие было совершено после того, как полиция сделала компании предупреждение из-за содержавшейся в ресурсе детской порнографии.

Собственно, информация о сайте, принадлежащем Microsoft и располагающем снимками детей, участвующих в сексуальных действиях, поступила еще 27 декабря прошлого года, однако закрыть данные страницы удалось лишь 6 января. Столь долгий срок объясняется тем, что администраторы сервера MSN отмечали Рождество и Новый Год. Однако даже после закрытия ресурса поли-

ция все равно осталась недовольно действиями компании Microsoft. По их словам, специалисты корпорации были обязаны приложить все усилия с целью поимки автора непристойных фотографий, а не ссылаться на то, что компания не несет ответственности за содержание сайтов, пользующихся услугами бесплатного хостинга.

Macromedia грозит революцией в интернет-рекламе

11 января компания Macromedia объединила гигантов электронного бизнеса в единый Союз по изготовлению Flash-рекламы. В Союз вошли такие имена как America Online, Bluestreak, CNET, DoubleClick, Engage, Excite@Home's Enliven, Goodby, Silverstein & Partners, MSN, TBWA\Chiat\Day NY, 24/7 Media и Unicast.

Целью формирования Союза стала пропаганда продукта Flash на рынке рекламы. Члены нового союза даже высказали идею создания серии модулей, позволяющих отслеживать процедуры Flash, используемых в электронной торговле и рекламе, а также путешествии пользователя по сайту. Среди других задач Союза стало создание новых стандартов баннерной рекламы в Интернет, поиски новых решений и привлечение инвесторов. Столь революционные задачи Союза вполне объяснимы: индустрия интернет-рекламы в США переживает серьезный кризис, а инвесторы с капиталами уходят и начинают осваивать новые отрасли. Чтобы остановить данный процесс, Союз предлагает уйти от традиционных стандартов интернет-рекламы к Rich media, т.е. рекламе, насыщенной всевозможными звуковыми и видеоэффектами. И Flash данному аспекту соответствует как нельзя лучше.

Аукционы Yahoo! отреклись от фашизма

Отнюдь не шуточные страсти полыхали весь 2000-ый год вокруг интернет-аукциона, принадлежащего компании Yahoo.Com. И вот в начале нового тысячелетия аукцион "добровольно" избавляется от предмета раздора путем наложения очередных запретов на выставляемые товары. Казалось бы, прения угасли, почему не радоваться? Однако находятся люди, высматривающие весьма суровый подтекст в данном деле: "свобода слова" в Сети уже не актуальна.

Все дело в том, что среди разносортных товаров, ежедневно выставляемых на аукцион Yahoo!, крутятся около 2 тысяч лотов, имеющих нацистскую направленность, среди которых можно встретить и медали, и фотографии, и кинжалы гитлерюгент, и знамя войсковой части, и униформу из войск SS, и даже репродукцию картин А. Гитлера. Буквально все - "от значка до танка".

Буря по данному делу началась с подачи иска Союзом еврейских студентов и Международной Лиги против Нацизма и Антисемитизма(LICRA) в первой половине 2000-го, которые посчитали, что интернет-аукцион нарушает французское законодательство, запрещающее демонстрацию и распространение (продажу) расистских материалов. Тогда французский суд во главе с судьей Жан-Жак Гомесом (Jean-Jacques Gomez) вынес постановление, обязывающее руководство аукциона Yahoo! либо выплачивать ежедневно по 13.000$, либо установить веб-фильтр, ограждающий Францию от просмотра лотов, "оскорбляющих коллективную память французской нации". Однако существенной реакции со стороны аукциона не последовало. Оно и понятно, ведь физически серверы подсудимой компании располагаются на территории Соединенных Штатов и под юрисдикцию Франции не попадают даже с большой натяжкой. А политика США в этом аспекте нельзя более демократична, "публичный порядок" в американском законодательстве полностью соответствует деятельности Yahoo!

Далее активность проявила мюнхенская прокуратура, обвинявшая Yahoo! в незаконности продажи книги Адольфа Гитлера "Mein Kampf" на территории Германии. После обретения всех необходимых доказательств мюнхенское представительство Yahoo! опечатывается и арестовывается до окончательного решения суда. Требования, выдвинутые в этот раз, особо от от французских не отличались: либо Германия ограждается в доступе к сайту Yahoo!, либо компания выплачивает штраф в размере 150 млн. евро.

Тем не менее, руководство американской компании особо не напрягалось, а лишь изредка то для одного, то для другого СМИ стало произносить оправдательные речи, что нацистские реликвии представляют исключительно историческую ценность и никаким призывом к противоправным действиям не обладают и обладать не могут. Потому нацистские лоты выставлялись вновь, а Германия и Франция продолжали чувствовать себя оскорбленными.

И тут, как гром среди ясного неба, на одного из самых видных гигантов Сети - компанию Yahoo! - обрушивается американская (!) организация по борьбе с расизмом BiasHelp с требованием очистить страницы портала от нацистских и ку-клус-клановых реликвий в кратчайшие сроки. "Мы уважаем свободу слова, но ситуация, когда человек, собирающийся купить на аукционе Yahoo! книгу или антиквариат, вынужден выискивать нужную ему вещь среди многочисленных предметов, связанных с расизмом, является неприемлемой", - заявили сотрудники BiasHelp.

Видимо, для руководства компании Yahoo! данное происшествие оказалось последней каплей, и на аукцион наложили новый мораторий. К запрещенным ранее лотам с живыми животными, сигаретами и поношенным нижним бельем с 10 января 2001 года добавились лоты, тем или иным образом имеющие отношение к предметам фашистского толка. Мониторинг всех аукционов отныне будет осуществлять робот, который призван отправлять все подозрительные заявки на дополнительную экспертизу.

Инцидент исчерпан? А если разобраться по существу... Что заставляет пользователей страны, чье законодательство запрещает куплю/продажу фашистской атрибутики, не только смотреть на подобные лоты, но и вообще посещать данный аукцион, если он "местами" не соответствует их критериям. Это первое, а второе – почему бы разработчикам Yahoo! Auctions не продумать дизайн и систему торгов на аукционе, почему бы не сделать отдельный раздел, специально предназначенный для подобного рода товаров. И третье – самое неясное, с точки зрения пользователей и "верхов" - что сегодня Сеть? Монополизирующееся государство или все-таки виртуальное пространство, не подчиняющееся обычному ходу времени? Где крутятся деньги - там крутится и власть, поэтому цензуры в киберпространстве, думается, нам не избежать.

Правда о бесплатных доменах

Пьяный Лев

Выдумать оригинальную, предпочтительно - никем до того не тронутую тему, создать подчеркивающий фирменную индивидуальность дизайн, разработать, отладить, протестировать, наполнить доверху контент – это лишь "полбеды", нависающей время от времени над разработчиком веб-сайтов. Вторая, не менее трудоемкая, половина таится в том, что за время существования Сети уже успело стать полноправным искусством - искусство популяризации (или раскрутки) ресурса.

Основная доля сложностей, связанных с данным видом промысла, приходится на домен, под которым в первую очередь мы понимаем "имя", а уже только потом "адрес". А имя стоящего ресурса должно светиться и блестеть, как бы приглашая пользователя заглянуть внутрь. Поэтому тут и статистических показателей не требуется, чтобы определить, какое имя ярче светит: gamenavigator.com или gamenavigator.cool.domain.forfree.com. Ведь верно?

Вся проблематика как раз и заключается в том, как достать милый сердцу домен первого уровня. До недавнего времени у нас был только один путь – исправно выкладывать хостинговой компании от 20 баксов в месяц. Повторюсь, то было до недавнего времени, пока в Сети не запахло сайтом компании NameZero.Com, расположившимся по одноименному адресу. Отныне завладеть любым незанятым (!) доменом первого уровня в зонах .Com, .Org и .Net может абсолютно любой желающий. Что для этого надо? Зайти на сайт компании, пройти по-американски исчерпывающую регистрацию и ждать письма с уведомлением на свой почтовый ящик.

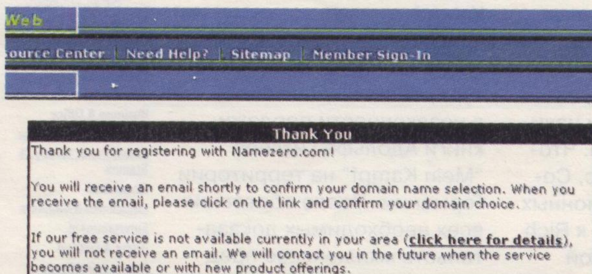
Get your own domain name for Free!

И первый слух, достигший моих ушей, и первый заход на сайт "щедрой" компании, раздающей платежеспособные доменные имена направо и налево, лишь усиливали подозрения об очередном хорошо запрятанном подвохе. В чем тут вся соль? Безвозмездная благотворительность уже давно не в моде и время предвыборных кампаний прошло.

Исходя из норм морали и этики, :) я приступил к тестированию данной услуги. И уже через сутки мои опасения (что бы вы думали?) полностью оправдались...

Я старательно заполнил предложенную анкету; не прошло и 15 минут, как в мой ящик постучало письмо с просьбой подтвердить желание зарегистрировать данный домен. Выполнил. Прошло еще минут сорок - вновь письмо, но уже с поздравлениями (как же я обожаю это их специфическое "Congratulations!") "руководства" по моему эккаунту и обещанием окончательно завершить регистрацию домена не более чем через 24 часа.

Прошли сутки и, раздираемый любопытством, я наконец-то взялся проверить свой новоиспеченный домен на существование. Набил в командной строке броузера имя личного домена, дождался загрузки страницы и... Что же я увидел? Баннеры! Много баннеров, по всему экрану. Отсмеявшись, я все-таки решил довести дело до ума, в связи с чем и полез на сайт "щедрой" фирмы в поисках нужной мне информации. Тщетно. Если на моем домене висела лишь одна реклама, то здесь все содержание вспомогательных разделов было отдано под "самохвал". Данные эккаунта, присланные мне во втором письме, также не помогли – во входе в "личный кабинет" было отказано. Оставалось одно – написать злобное письмо администратору сервера, что, собственно, я и сделал. Причем в этот раз на словесный запас и размах я не поскупился; содержание письма сводилось к одному единственному вопросу: а где же, черт возьми, будет отображаться мой-то сайт – вон там, в левом верхнем углу, или все-таки в нижнем правом, чуть-чуть левее баннера? Администратор ответа не дал, зато рекламный размах на моем домене заметно измельчал. Теперь он отнимал чуть более четверти броузерного окна снизу. Какой-никакой, а все-таки прогресс.



▲ **Надпись гласит: "Пасиба и ждите письма."**

Далее я отважился проверить еще разок, пустят ли меня в мою обитель. Пустили. Вот теперь было можно приступить к замерам бесплатно предоставленного. Во-первых, порадовало наличие почты вида *domain.com@namezero.com* и редиректа (переадресовки то бишь) на нее с *имя_владельца_домена@domain.com* или любого другого почтового адреса, созданного вами на данном домене. Доступ к почте осуществим как через web-интерфейс, так и через POP3 и SMTP сервера. Во-вторых, редирект на зарегистрированный сайт осуществляется со всех зон (.Com, .Org, .Net), а также имеется возможность регистрировать любой домен второго уровня (вида *gamenavigator.domain.com, lordlion.domain.com*) и ставить редирект на них.

Теперь что касаемо 1/4 окна броузера. Не спорю, вещь довольно противная и серьезный сайт при такой вульгарности существовать не сможет. Дано три способа устранения проблемы. Первый (самый глупый для неисправимого халявщика) – купить данный домен у этой компании. Второй (самый противозаконный) – вставить в html код, убирающий данный фрейм. Найти его в РуНете проще простого, сам не раз на него натыкался, однако все же предпочту не печатать его на страницах нашего журнала, дабы не нарушать ничьих прав и блюсти все те же нормы морали и этики. Однако предупрежу: если администрация NameZero наткнется на данный "обход", закрытия домена вам не избежать и восстанавливать его придется, увы, только за отдельную плату. И, наконец, третий способ (самый либеральный) – поставить редирект на другой домен. Таким образом, даже если вы когда-нибудь задумаете перенести свой сайт с одного домена на другой, посетители, как и прежде, будут набирать в командной строке *www.domain.com*.

Словом, вот и вся халява от NameZero.Com. Правда, в данный момент к ней обильно начинают подстраиваться иные всевозможные партнеры по раздаче "бесплатного сыра", как, например, уже довольно широко зарекомендовавший себя InfoSpace.Com и www.TV. Есть чем поживиться, что тут еще скажешь...

О да, чуть не забыл напомнить: срок существования вашего домена определяется наличием желающих его приобрести, т.е. когда за выбранный вами домен будут внесены реальные деньги, его неизменно у вас отнимут. Вот и все, удачи в бою за элитный домен.

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.global100.com), выпуск 423 от 5 февраля 2001 года (с) 1993-2001 Millidian

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	19	Baldurs Gate II: Shadows of Amn	Bioware/Interplay	RPG
2	32	Diablo II	Blizzard	Action/RPG
3	60	Planescape: Torment	Interplay	RPG
4	31	Icewind Dale	Interplay	RPG
5	32	Deus Ex	Eidos	3D Action/RPG
6	101	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	Strategy
7	36	The Longest Journey	FunCom	Quest
8	62	Unreal Tournament	Epic/GT	3D Action
9	70	Age Of Empires 2: Age Of Kings/Conquerors	Ensemble/Microsoft	RTS
10	48	Might And Magic 8: Day Of The Destroyer	New World/3DO	RPG
11	78	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	Strategy
12	11	Call To Power II	Activision	Strategy
13	103	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	Strategy
14	110	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
15	88	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	Strategy
16	15	Command & Conquer: Red Alert 2	Westwood	RTS
17	8	Sacrifice	Shine/Interplay	Strategy
18	12	Escape From Monkey Island	LucasArts	Quest
19	52	The Sims/Livin' Large Expansion	Maxis/Electronic Arts	Strategy
20	9	Space Empires IV	Malfador/Shrapnel Games	Strategy
21	8	Half-Life: Counter-Strike	Sierra	Action
22	18	Star Trek: Voyager Elite Force	Raven/Activision	Action
23	53	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	RPG
24	61	Quake 3: Arena	Id/Activision	3D Action
25	11	Evil Islands	Nival Interactive/1C/UbiSoft	RPG
26	64	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	Strategy
27	6	Cossacks: European Wars	CDV Software	Strategy
28	45	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
29	118	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
30	45	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	Racing
31	34	Vampire: The Masquerade Redemption	Activision	3D Action/Adventure
32	8	Championship Manager 00-01	Eidos	Sports
33	54	Final Fantasy 8	Squaresoft	RPG
34	8	American McGee's Alice	Electronic Arts	TPS
35	70	Homeworld	Relic/Sierra	RTS
36	18	Wizards & Warriors	Activision	RPG
37	87	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	RPG
38	48	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	RPG
39	115	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	3D Action
40	28	Combat Mission: Beyond Overlord	Big Time / Battlefront	Strategy
41	20	Homeworld: Cataclysm	Relic/Sierra	RTS
42	117	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
43	8	Sea Dogs	Akella/1C/Bethesda	Action/Adventure
44	13	Rune	G.O.D.	Action
45	63	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	Quest
46	9	MechWarrior 4	Microsoft	Action
47	53	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	RTS
48	77	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	3D Action/RPG
49	63	Pharaoh	Impressions/Sierra	Strategy
50	18	NHL 2001	Electronic Arts	Sports
51	96	Civilization: Call to Power	Activision	Strategy
52	70	Freespace 2	Volition/Interplay	SpaceSim
53	33	Shogun: Total War	Electronic Arts	Strategy
54	29	Warlords Battlecry	Broderbund	Strategy
55	45	Majesty	Cyberlore/MicroProse	Strategy
56	14	FIFA 2001	Electronic Arts	Sports
57	118	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
58	7	Hitman: Code 47	Eidos	TPS
59	148	Starcraft / Add-on	Blizzard	RTS
60	71	Discworld Noir	Perfect/GT	Quest
61	41	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	Strategy
62	136	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
63	105	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
64	65	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	Strategy
65	47	Space Empires 3	Malfador	Strategy
66	122	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	Strategy
67	14	Zeus: Master Of Olympus	Sierra	Quest
68	70	Rainbow Six: Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	Action/Strategy
69	58	Championship Manager 99/00	Eidos	Sports
70	4	Sudden Strike	Strategy First	Strategy
71	54	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Online RPG
72	23	Grand Prix 3	MicroProse	Racing
73	22	Operational Art of War: Century Warfare	Talonsoft	RTS
74	4	Jagged Alliance 2 Unfinished Business	Sir-Tech/Interplay	Strategy
75	28	Dark Reign 2	Activision	Strategy
76	1	Project IGI	Eidos	Strategy
77	97	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
78	23	Heavy Metal: F.A.K.K.2	G.O.D.	TPS
79	62	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	RPG
80	42	Star Trek: Armada	Activision	Strategy
81	14	RollerCoaster Tycoon: Loopy Landscapes	MicroProse	Strategy
82	145	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	RPG
83	84	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
84	61	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	Action/Adventure
85	38	Rally Masters	Digital Illusions/Infogrames	Racing
86	75	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	RTS
87	11	Delta Force Land Warrior	NovaLogic	Action
88	1	Crimson Skies	Microsoft	Quest
89	128	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	Strategy
90	2	Soldier Of Fortune Gold Edition	Activision	3D Action
91	99	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	Strategy
92	33	MDK 2	Interplay	TPS
93	7	Real Myst	Broderbund	Quest
94	30	Codename Eagle	TalonSoft	Action
95	36	EverQuest: The Ruins Of Kunark	Verant	Online RPG
96	4	Starfleet Command Volume II: Empires At War	Interplay	Simulation
97	3	Heroes Chronicles: Conquest Of The Underworld	3DO	Strategy
98	11	Close Combat: Invasion Normandy	SSI/Mindscape	Wargame
99	97	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	Online RPG
100	17	Reach For The Stars	Strategic Studies Group/SSI	Strategy

Пьяный Лев

PIN-UP или Искусство Клеить Девушек

Продолжая тему культур, обошедших Россию стороной, сегодня мы решили поведать вам об еще одном ни на что не похожем жанре с истинно американским названием Pin-Up. Данное явление будоражило Америку в начале XX века, и, по заявлению некоторых критиков, именно оно положило начало американским издательствам, специализирующимся на том, что в быту носит имя "порно". Насколько справедливо данное утверждение мы сейчас попробуем разобраться.

Pin-Up – в широком понимании исторического значения слова это картинка (или вырезка из журнала) с изображением красотки в стиле Мэрилин Монро, клеящаяся на стену (тумбочку, кровать :). Дословный перевод выражения на русский звучит приблизительно как "быстрый завод"; что уж подразумевал под этим человек, давший направлению такое название, остается на ваше усмотрение.

Первые намеки или, правильнее сказать, зачатки культуры пин-ап можно увидеть в европейских гравюрах конца XV столетия. В те времена в сознании художника-европейца впервые возникла мысль о том, что женщина - это не просто символ любви, природной красоты и т.д. и т.п., женщина - это тоже предмет, пусть и одушевленный, портрет которого может радовать глаз на протяжении всей жизни, как и пейзаж в рамке на стене.



То было первое дыхание. Второе, по-настоящему революционное, началось в 30-е годы XX века, как это уже было отмечено, в Америке. Тогда художником уже двигала отнюдь не тяга к прекрасному. Разразившийся биржевой кризис в начале века заставил журнальные издательства искать новые способы привлечения читателей. По некоторым источникам, журнал Life стал первым, кто решил поместить на свою обложку эротично изогнувшуюся молодую леди с ласковым для глаза намеком на откровенность. Парадокс заключался в том, что между содержанием журнала и его новой обложкой не было абсолютно никакой связи, но, тем не менее, тираж журнала значительно возрос. Успех был просто ошеломляющим: народ стал скупать номер за номером вне зависимости от его содержания. Красочные и привлекательные картинки выдирались и прикалывались на стену, все остальное, как правило, отправлялось в урну. Девушки, позировавшие для подобного рода обложек, получили название Pin-Up Girls. Очень скоро стратегию Life переняли другие издания, и тут началась настоящая гонка: чем хуже шли дела у издания, тем откровеннее в своих позах и нарядах становились его девушки. Стоит также напомнить, что в 30-40-е годы фотография была практически не развита и все, что радовало глаз красками и оттенками, было исключительно рисованным.

Осмыслив все прелести использования женского тела в рекламных целях, к журналам присоединяются компании Coca Cola и Lucky Strike. За счет работы над первой в художественных кругах получают большой успех виртуозы графики Ховард Чендлер Кристи и Чарльз Дэйн Гибсон, начавшие успешное совмещение рисунка с фотографией.

С изображениями девушек пин-апа начинается выпуск открыток и игральных карт с варьирующей ценой от нескольких центов до пары долларов, тираж которых определялся количеством и степенью популярности позирующих моделей. Так, например, колода игральных карт Эрла Макферсона "Побеждай, проигрывай или тяни" в 44-ом году разошлась тиражом в 168 тысяч экземпляров. Далее в моду входят настоящие картины, от широко тиражируемых до эксклюзивных. На чем, собственно, и зарабатывают славу такие личности, как Джил Элвгрин и Гарри Экман.

Так появляются первые и самые яркие звезды за всю историю жанра – Мэрилин Монро (Marilyn Monroe) и Бетти Пейдж (Betty Page), вовсю принимавшие участия как в фото-, так и в киносъемках. Однако если первая стала ассоциироваться со скромностью и длинными платьями по ветру, то вторая все больше - с откровением, раскрепощенностью в действиях и зачастую – с наготой.

Во многих источниках моду на пин-ап сопоставляют с военными действиями. Действительно, вполне можно предположить, что пин-ап отчасти также являлся и свое-

образной гуманитарной помощью с "гражданки" для матросов в дальних изнурительных плаваниях и солдат в душных казармах.

Ближе к 50-м годам мода на пин-ап начинает изживать себя: за 30 лет населению Америки рисованные картинки с запечатленными девицами, прикрывающими свои интимные места "чем под руку попало", порядком надоедают, солдаты и матросы возвращаются домой и женятся. Художникам становится понятно, что старые методы остались старыми методами и для возобновления былой популярности необходимо что-то более новое, более взрывное, более насыщенное. Так появляются журналы на манер Playboy, раз от раза становившиеся все откровеннее и откровеннее. Однако и для них настал момент осознания необходимости "притормозить" и ограничить себя некоторыми рамками. Бог ты мой, какой тормозить, какие рамки нужны для общества, почувствовавшего дьявольски сладкий вкус разврата? Процесс нуждался в продолжении, и он его получил. К 80-м годам сцену почти полностью захватили в свои похотливые сети одни фетишисты...

Существует необходимость отметить, что буквально каждый следующий миллиметр сползающей одежды с тела юной красотки обходился издателям очень и очень дорого, каждый сантиметр рождал новую "кровопролитную революцию". Лента "Народ против Ларри Флинта" как раз повествует о судьбе одного из таких "революционеров".

Пин-ап сегодня – это уже история. Карточка, стоимость которой в далекие тридцатые не превышала и 32 центов, в наши дни оценивается сотнями долларов. Картины – тысячами.

Задаваясь вопросом, что такого особенного дал пин-ап человечеству, получаешь мгновенный ответ – бессмертие! И Мэрилин Монро, и Бетти Пэйдж - секс-символы черно-белых лент и красочных картинок все еще живы, молоды, столь же красивы и эротичны...

Все выше рассказанное мной является лишь беглым обзором настоящей американской культуры XX века. За более детальным ознакомлением прошу следовать по адресу http://www.PinUp.Ru. А мы переходим к небольшому интервью, любезно предоставленному нам руководителем данного сайта Владимиром Калининым (г.Кувша).



- Доброго времени, Владимир, расскажите, пожалуйста, о самой культуре, носящей столь оригинальное название Pin-up.

- При зарождении пин-ап о культуре вряд ли кто-то говорил. Красотка на обложке (упаковке) во все времена была залогом успеха.

Хитрость (особенность) в том, что в те времена (20-30-х гг) никак нельзя было использовать живую модель в столь привлекательном виде, а картинку можно; самое главное – ничего лишнего. Такой же бизнес, как и любой другой.

Но сейчас становится видно, какое влияние оказали мастера пин-ап на развитие современной культуры и рекламы, ведь Ив Сен Лоран в 40-х шил платья, которые рисовали художники в 20-30-х и мода получила новое направление в развитии. Playboy поначалу использовал золотое правило пин-ап "ничего не видно" и поэтому выжил и до сих пор использует тему "Девчонка с соседней улицы". Тему можно продолжать до бесконечности.



- Касательно самого названия Pin-UP, почему-то у меня оно стало рифмоваться с не менее забавным термином "Pick-UP", значение которого также неоднозначно, но более сопоставимо с русскими выражениями "закрутить (завлечь, влюбить в себя) девушку". Как, по-вашему, есть у этих двух терминов что-то общее?

- Да, хитрое у "них" такое слово – UP. В моей практике тоже возникала аналогия, однажды даже сделал на этом рекламу для PinUp.ru: "PIN-UP – ЭТО КОГДА ДЕВУШКУ ПРИКАЛЫВАЮТ!".

- Какие, на ваш взгляд, художники и компании внесли наиболее большую лепту в данный вид творчества?

- Из художников, безусловно, самым-самым является Gill Elvgren, а из компаний... Есть легенда, что Coca-Cola первая использовала тему в своей рекламе, эти картинки с удовольствием клеили на стены и в машины.

Но самое большое развитие пин-ап получил благодаря зажигалкам Zippo, на которых были изображения девушек. В 40-х эти зажигалки были у каждого американского солдата, и уж тогда девушки появились везде, где только можно.

- Давайте немного поговорим о сайте. Есть ли у вас команда (офис) и как в ней распределяются роли? Как вам пришла в голову идея создания сайта на данную тему и чем она показалась вам привлекательной?

- Обо всем по порядку. Что относительно команды, то ее нет. Сотворил и веду проект в единственном лице, занимаюсь им в свободное время. Относительно темы: больше всего в ней привлекло то, что, если дизайнеру не лениться, можно обложку (афишу, рекламу, упаковку) сделать и привлекательной, и веселой, а не то, что мы имеем сейчас (к газетному киоску подойдите - посмотрите). Вот и собрал все лучшее в одно место.



- А как насчет "конкурентов" и их способностей в зоне RU?

- Есть несколько домашних страничек, но не очень богатых: контент, как правило, ограничивается несколькими художниками с несколькими картинками. К тому же большинство их создателей путают оригинальный пин-ап с "рисованной эротикой", да еще с такой... Впору вешать табличку "Детям до 18 не входить".

- Насколько я понимаю, сама тема пин-апа для Запада в наши дни уже не так актуальна. И сегодня она представляет скорее историческую (коллекционную, если хотите) ценность, нежели "движимую силу", как это было в начале двадцатого века. Однако для России данное явление ново, и отсюда вопрос: возможен ли рост популярности данного вида искусства у нас в стране? Да и вообще возможно ли возвращение "эпохи" пин-апа?

- Согласен, историческую, недаром оригиналы на аукционах продают. Век пин-ап закончился в 60-х с развитием цветной фотографии, на обложках появились живые модели, тогда же грянула сексуальная революция, пуритане отступили, и в итоге имеем массу эротического антиквариата. И нынешнее положение пин-апа только усиливает его притягательность.

А в России популярность растет – очень много рекламы появилось по мотивам и с использованием оригинальных работ: календари, публикации; фотографы нередко используют данную тему... И мой сайт немало этому способствует, надеюсь :).

- В художественных кругах бытует мнение, что именно такой журнал, как Playboy (а далее и Penthouse), возродил и дополнил пин-ап, угасающий в 50-х годах. Именно он открыл новые темы, краски, тона и тени. Не кажется ли вам, что, помимо позитивного влияния на искусство, он также внес в него и некоторый негатив, иными словами, развратил его?

- Неизвестно еще, кто кого развратил! Если бы не было пин-апа – Хью Хэфнер издавал бы журнал для домохозяек.

Просто общество стало другим, цензура ослабла (под давлением тех же издателей, согласен) и с появлением "живых" фотографий интерес к "трогательным картинкам" ослаб. Тогда появилось направление, которое называем "рисованная эротика". Но на стены ее мало кто вешает.

- Нескромный вопрос финансового плана: что движет вашими стараниями?

- Пока только удовольствие. Зато какое!

- Что ставится в перспективы вашего развития, цели?

- Возможно, накоплю денег и успею купить оригинал Варгаса с аукциона на www.playboy.com. О более глобальных событиях говорить пока рано: сайт довольно молод, 1 марта нам стукнет год.

- :) Довольно малый срок для сайта с такой раскруткой. Ссылки на ваш проект замечались во многих весьма солидных периодических изданиях, а вот теперь и мы приобщились.

На этом мы позволим себе закончить сегодняшний разговор. Удачного вам продвижения культуры Pin-Up в народные массы и успешно справить годовщину!

Как человек, волей-неволей проникнутый жанром пин-апа, мне почему-то не хочется верить в утверждения некоторых западных критиков относительно единства столь "чистой" культуры с тем, что сегодня забивает ночные каналы, "задние" сайты и журнальные развалы, прячась под именем "порно". Pin-Up – это искусство не показывать, это искусство лишь намекать. Тем более, как это было отмечено моим сегодняшним собеседником, пин-ап сохранил себя лишь за счет своей, с позволения сказать, скромности и "окончился", дотянув до крайней грани в лице журнала Playboy. Спорить бессмысленно, надо просто смотреть и наслаждаться видимостью: кому pin-up, а кому уж, извините, porno.

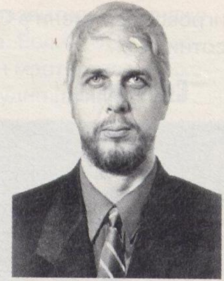
В заключение ссылки по теме:
http://www.marilynmonroe.com
http://www.hollywoodpinup.com
http://www.scandolls.com/pinups.htm
http://www.sfae.com





Origin

BIB The Tall



Дружили два товарища, ага...

Давненько это было, ох, давненько. Они были друзьями и соратниками так долго, что, казалось, ничто не сможет встать на пути у такой дружбы. Если бы не славянская наследственность. Нигде в документации вы ничего про нее не найдете, не ищите. Но, посудите сами, они тоже оба хотели, как лучше, а получилось, как всегда.

Звали их Лорд Бритиш и Блекторн. Теперь сориентирую вас по времени - помните, была такая игрушка Ultima? Да, да, самая что ни на есть первая. В которой никому не известный пришелец Бритиш взял и победил местного злобного колдуна Мондейна. Пиррова эта победа была, надо признать. Ибо ее следствием стал раскол могущественного артефакта Gem of Immortality на множество частей - шардов, в каждом из которых оказалось полное отражение Sosaria - исходного ультимского мира.

Потом были продолжения Ultima, в которых произошла масса занятных событий, но они нас сейчас не волнуют, т.к. исходной точкой нашей истории является окончание Ультимы #1.

С расколом камушка жизнь каждой из шардовых Ультим пошла своим чередом. Эту очень удобную фишку компания Origin с успехом использовала для обоснования серверной системы в Ultima Online. И никого такая разобщенность не волновала до тех пор, пока придворный колдун Нистул не раскопал доступ к еще одному могущественному артефакту - Кодексу супер-пупер-Мудрости (Codex of Ultimate Wisdom).

И захотелось Нистулу показать всем свою магическую крутизну - сотворить такой спелл, которого еще раньше никогда не было. И нашептал он на ухо Лорду Бритишу мыслишку, дескать, а слабо нам воссоединить осколочки-то воедино? И мыслишка эта пала зернышком в благодатную грязь; как оказалось, Бритиш уже давно ворочался бессонными ночами, переживая раскол Ультимской вселенной. Я так и вижу, как Бритиш вскричал "YES!!!", а перед глазами его нарисовалась виртуальная толпа из рыцарей и магов, мастеровых и пезантов, которые хором возносят хвалу спасителю-воссоединителю...

Вот только не было в этой толпе друга Блекторна, ибо магическим образом удалось старому вояке проникнуть в планируемое светлое грядущее, и то, что он там узрел, повергло закаленного мена в тихий ужас. Дым, грязь, невиданные ранее существа и монстры, странные железячные конструкции, а самое главное - он увидел там себя самого в виде безумного киборга!

И попытался дружище Блекторн воззвать к разуму и чувствам Бритиша, разложив ему все буквально "на пальцах": прошло уже много времени, на шардах родилась уйма народа, который при объединении Ультимы должен неминуемо погибнуть. Но не внял ему Бритиш - в его мозги колом вошла мысль о том, что он вскоре устранит "неполноценность" Ультимы.

Так друзья стали противниками. Блекторн сделал все возможное, чтобы помешать тандему Бритиш/Нистул осуществить задуманный план. Кто теперь знает, быть может, если бы он смотрел в сторонку, то все оказалось бы не так уж и плохо в конечном-то счете. Ну, исчез бы тот самый "народ", который должен был исчезнуть, зато потом над вафельно-кисельно-молочными ландшафтами воссияло бы ясно солнышко, аки в старые добрые времена.





Но Блекторн просто не смог оставаться пассивным зрителем. И навставлял тандему таких палок во все колеса, что мало не показалось никому. Тем более что одна из них пришлась на финальную стадию пресловутого заклинания. Вот так-то и получилось у них "как всегда": вместо объединения шардов, спелл Бриттиша-Нистула вытащил в ультимскую вселенную элементы ее далекого прошлого и не менее близкого будущего.

Потом было много чего еще, с момента Катаклизма и до начала отсчета

игрового времени в Origin прошло две сотни лет...

Сказочники



Сначала Origin носил куда более ожидаемое название - Ultima Online 2. Но со временем проект был переименован (не могу сказать, чтобы меня это особенно взволновало). Для большей благозвучности и притока положительных эмоций. Ладно, им из погреба виднее.

Работа над игрой началась еще в 1998 году (первая UO появилась в 1997!), к разработке были привлечены лучшие спецы индустрии, каждый из которых успел наесться собак на создании других многопользовательских игрушек. Позволю себе немного рассказать о некоторых членах команды.

Aaron de Orive (a.k.a. Ahriman) - писатель (Ultima 6 - здесь и дальше в скобках будут перечислены краткие предыдущие "заслуги" разработчиков). Отвечает за создание фикшин-среды вокруг Origin. В ходе прошлогодней E3 была достигнута договоренность с издательским домом Simon & Schuster о публикации эпической фэнтезийной трилогии, в которой будут описаны события первой войны между британцами и технократами (произошла через 80 лет после Великого Катаклизма). Именно эта война сформировала политические реалии Origin. Автор трилогии - Austen Andrews, его перу также принадлежит приквельная фикшин, опубликованная на официальном сайте игры.

Ben Hanson (a.k.a. Mobius) - системный дизайнер (GemStone III и DragonRealms). Отвечает за систему развития персонажей, наборы скилов, принципы боя, общий игровой баланс.

Andy Hoyos - арт-директор (King's Quest 5 и 8, Quest for Glory 3, Leisure Suit Larry 5, Phantasmagoria и Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh, Utima: Ascension), как он сам говорит: " Мне доставляет удовольсвие облекать в видимую форму все, что находится в этом устойчивом мире, в том числе и кухонный сток. Да, да, если потребуется, я обеспечу и кухонный сток". От него зависит, ЧТО мы увидим в Origin.

Jeremy Gaffney (a.k.a. Gaffer) - ведущий программер (Asheron's Call), под его началом пашет Dream Team - два десятка программистов, которые раньше "засветились" в Meridian 59, Underlight, Gemstone III, The Realm, Hero's Journey, Cyberstrike, Air Warrior, Kingdom of Drakkar и Asheron's Call. За исключением пары человек, все они были ведущими программистами в названных проектах.

Damion Schubert (a.k.a. Ubiq) - ведущий дизайнер (Meridian 59, Might and Magic Online, Ultima Online); не исключено, что именно ему принадлежит глобальная идея противопоставить в Origin магию технологии. А ведь первоначально было решено просто изобрести Большого Буку (не путать с БУКОй, pls), плохого и противного мужика, которого бы стремился прикончить каждый нормальный ультимчанин. Скажем, возник бы какой-нибудь герцог Ишеломский, который попер бы войной на лорда Бритиша...

Starr Long - продюсер (Ultima VII: Part 2 Serpent Isle, Ultima Online), именно ему приходится координировать действия команды, которая, по его словам, является "в высшей степени классной, изобретательной, выкладывающейся и чокнутой". А еще ему не терпится поиграть в Ориджин самому.

Jeffrey Anderson (a.k.a. Knight) - исполнительный продюсер (пост исполнительного директора в Paramount Pictures); в общем, ему досталась роль рабочей лошади, обеспечивающей всех всем необходимым. С его слов (в сокращении): "Я присоединился к Origin второго марта 1998 года. В тот день меня знакомили с фирмой и со мной был также странного вида парень по имени Демион (a.k.a. Ubiq). В то время я думал, что его наняли уборщиком для наведения порядка в гараже. Я ошибался. Спустя некоторое время, я наткнулся на Starr (a.k.a. Blackthorn) и немедленно позвонил в службу секьюрити, т.к. был уверен, что этому бомжу здесь не место. Я снова ошибся. В общем, наша встреча запомнилась мне именно такой :) . А на следующий день мы сели втроем обсуждать создание самой великолепной, круче не бывает, массированно-мультиплеерной игрушки в истории".

Сказка

Все разработчики Origin любят подчеркивать, что игры Ultima завсегда отличались тем, что в них воплощались оригинальные идеи. Тут с ними не поспоришь, тем более что Origin уготована та же участь. Казалось бы, чего проще: бери UO, навешивай ее на трехмерный движок и вперед, к завоеванию очередного сектора рынка. Но нет. Просто трехмерность уже привнесена в UO с появлением The Third Dawn.

Origin выстраивается заново, чуть ли не с нуля. Причем многие отлично зарекомендовавшие себя в UO фишки в ней просто не появятся, т.к. они не укладываются в ее концепцию. С другой стороны, многие вещи, о которых давно уже стонут ультимщики, найдут свое место в новой игре.

Естественно, самая главная особенность Origin - 3D, которая обеспечит полностью трехмерное представление вселенной. Планируется несколько возможных типов обзора, среди них - "из-за головы персонажа", как в Ultima: Ascension, и изометрия в стиле первой UO. Заикались разработчики и о виде от первого лица, но что-то в последнее время их энтузиазм на этом поприще сошел на "нет".

Впрочем, многие привлекательные фишки обзавелись ярлыком [May not make Release], который означает фигвам по-нашему. Среди них - глобальный квест Path of Avatar, возможность ездить на лошадях и прочих райдабельных существах, установка игроками недвижимости, система гильдий, огнестрельное оружие.
С другой стороны, нужно помнить, что движок Origin создается с расчетом на беспроблемное расширение игровой вселенной и имплементацию новых фич. Если обратиться для аналогии к UO, то такой подход себя прекрасно себя оправдал, например, та же система гильдий была введена в игру спустя добрый год после релиза.

И чем им не угодили спрайты? Прогресс, говорите? Ладно, умолкаю.





Разработкой моделей для Origin занимается широко известный в их узких кругах дизайнер Todd McFarlane, с которым мы знакомы по фильму "Спаун". Чего он напридумывал, можно посмотреть на скринах, а также на его сайте *http://www.spawn.com/toy-fair2001/catalog.ultima.intro.html*. При этом не помешает помнить, что полигонов на игровых модельках будет не так уж много, лаг и без этого всем гарантирован. Зато трехмерность позволила в полной мере воспользоваться технологиями скелетной анимации и моушен кэпчур. И тут уж они не поленились - были "схвачены" сотни движений, среди которых боевые занимают далеко не последнее место. В процессе был задействован спец по мартиал артс - актер Брюс Фонтейн (Bruce Fontaine), в фильмографии которого числится свыше двух десятков "каратистских" фильмов, где также снимались такие звезды, как Jackie Chan, Sammo Hong и... Teenage Mutant Ninja Turtles!

Помимо боевых предусмотрено множество "социальных" движений типа поклонов, объятий и пр., в том числе танцевальных. И это круто! Недавно я был свидетелем в UO, как одна дама с неслабым титулом предлагала всем желающим понаблюдать, как она танцует. Всего-то за 100 монет. И, добросовестно разоблачившись, изображала танец с помощью комбинаций движений в War Mode, заработав за 10 минут вполне приличную сумму.

Из первой UO перекочевывает в Origin возможность создания оригинального персонажа, т.е. такого, которого можно будет издалека узнать в любой толпе. Этот момент рассматривается как в высшей степени привлекательный разработчиками, в чем я с ними полностью согласен. Комбинируя цвет кожи, тип волос, раскраску одежды, доспехи, можно сделать характерное отражение себя любимого. Отличием от UO будет наличие уникального имени. На одном шарде нельзя будет встретить одноименных персонажей, что позволит предотвратить разного рода злоупотребления. Чуть не забыл, добавьте к этому возможность выбора одной из трех рас.

Особое внимание разработчики уделили дереву скиллов. Впечатляет уже их число - свыше тысячи.



Да и концепция развития персонажа применена новая. Если в UO для постижения вершин мастерства приходилось долго и нудно (а зачастую - и накладно) практиковать применение искомого скилла, то теперь в копилку умения идет весь положительный опыт чара. По достижении определенной ступеньки персонаж повышает свой уровень (на момент релиза игры для максимального уровня персонажа будет установлен "потолок" - 50, что связано с опасениями разработчиков в плане возможных злоупотреблений), получая при этом несколько так называемых анкхов, за счет которых он и может приобретать новые скиллы или совершенствовать уже имеющиеся. Но под такую тему не грех отвести и отдельный раздел, правда?



Эволюция

При генерации персонажу будет выделен десяток анкхов, которые игрок сможет разместить в доступных скиллбоксах либо сохранить для того, чтобы распорядиться ими уже во время игры. Прямо тебе полная свобода.

От корня дерева скиллов отходит порядка десяти "стволов", от которых все и будут плясать. Рассмотрим кузнечное "ответвление" подробнее. Исходный бокс - Simple Metalworks. Разместив в этом боксе два анкха (на скилл расходуется от двух до пяти анкхов), персонаж сможет выделывать простейшие предметы типа кружек, противней, гвоздей etc. Следующим шагом в освоении мастерства может стать приобретение Metal Shield Smithing, Tool Smithing или Blunt Weapon Smithing. Выбор последнего позволяет в дальнейшем перейти к Sword Smithing и Axe Smithing. В то же время можно "вложить" анкхи в бо-





лее продвинутое знание мастерства Blunt Weapon Smithing. Специализация имеет свои плюсы, "зацикленный" на тупом оружии кузнец сможет с ростом скилла мастерить разнообразные булавы и боевые молоты. Более того, будут улучшаться статистики изготовленного им оружия (наносимый урон, точность и долговечность).

Специализация целесообразна еще и потому, что игра облегчает освоение "смежных" специальностей. Спецу по молотам будет легче разобраться в изготовлении мечей, чем в их применении в бою. Иными словами, поощряется распределение анкхов в пределах одного ответвления скиллов.

Это совсем не значит, что вы не сможете создать гибридного чара, например, воина/мага. Просто он никогда не будет столь же умелым в бою или в применении магии, как "чистые" воин или маг.

Более того, в большинстве случаев даже "узкий" специалист в какой-либо области окажется не способным "заполучить" все предусмотренные в ней скиллы (Arrrr... Опять ненавистное проклятие типа пула в 700 "первоультимских" скиллпоинтов!). Естественно, в число таких поддеревьев попали combat, magic, tinkering, alchemy etc.

Еще один пример - дерево боевых искусств. Все персонажи начинают существование, обладая элементарной способностью драться ножами и кинжалами. Таким образом, любой чар может противостоять слабейшим монстрам. Первый доступный для распределения анкхов бокс принадлежит направлению борьбы без оружия: Backfist. Это умение позволяет наносить удар тыльной стороной руки.

Вдумайтесь. Ведь это еще одна революция: персонаж теперь не просто ставится в War Mode, после чего игрок наблюдает со стороны за обменом ударами. Эти времена остались в UO. Теперь игрок полностью определяет поведение своего персонажа во время схватки. Более того, он сможет применять связки ударов и движений, заранее заготовив соответствующие скрипты. Освоив высшие уровни боевого мастерства, игрок научится применять мощные комбо, не уступающие по эффективности самым продвинутым заклинаниям. Быстрые атакующие серии также будут обладать дополнительными эффектами - сбивать оппонента с ног или ошеломлять.

Немаловажной особенностью новой системы является автоматическое запоминание текущей цели, причем это относится не только к применению дистанционного оружия, но и ко всем остальным боевым умениям.

После освоения Backfist можно перейти к применению тупого оружия Blunt Weapon Use, разнообразить борьбу без оружия с помощью освоения Upper Cut или Front Kick или нарастить ее эффективность скиллом Neophyte's Unarmed Tactics.

Выбрав Blunt Weapon Use, можно в дальнейшем перейти к Sword Use или Axe Use. А можно наращивать эффективность применения тупого оружия, при этом появится возможность использования мощных комбинаций, специфичных для определенных видов оружия.

Кстати, обещаны "нормальные" и "технологические" варианты оружия. А продвинутая специализация позволит применять боевые умения, подразумевающие наличие оружия в каждой руке. А еще будет "дистанционное" оружие, предусмотрены умения, связанные со щитами и доспехами, а также возможность нанесения ошеломляющих ударов. Появится и фишка для лидера, обеспечивающая рост умения его подчиненных во время совместных приключений.







Есть и хитрые варианты: так прием Jab будет выполняться исключительно быстро и точно, но наносимый в результате вред будет совсем незначительным; другой прием - Whirlwind Strike - будет причинять существенный вред, одновременно значительно снижая защиту выполняющего его чара. Атака Geoffrey's Polearm In-fighting весьма эффективна против облаченного в тяжелые доспехи противника, Lumberjack's Fury - против оппонента, вооруженного оружием с длинной рукоятью, а The Drunken Fist гарантирует повышенную убойную силу персонажу в состоянии опьянения.

Чтобы усложнить жизнь еще больше, разработчики придумали "учителей" - NPC, которые, собственно, и будут обучать персонажей соответствующим скиллам. Причем в некоторых случаях чарам понадобится выполнять заказанные менторами квесты. Спасибо еще, что на изучение скиллов не накладывается ограничений, связанных с уровнем чара (как в Diablo II). Само собой, тех наставников, которые дают "добро" на усвоение самых крутых фич, нужно будет еще побегать-поискать. Остается надеяться, что у разработчиков хватит здравого смысла не посылать кузнецов изучать мастерство в логово дракона.

Еще одна особенность - представителям разных рас есть прямой смысл выбирать жизненный путь, наиболее соответствующий их врожденным склонностям. Дешевле обойдется, т.к. на один и тот же скилл будет затрачиваться разное количество анкхов. Так Juka логично специализироваться на боевых умениях, а Meer - на магических. Некоторые особые скиллы будут доступны исключительно представителям одной из рас. Например, Iolo's Deadly Crossbow Aiming позволит людям наносить дополнительный урон при выстреле из арбалета. Для Juka бонусовый скилл будет связан с применением оружия с длинной рукоятью (polearm), Meer же получат доступ к разновидности живого оружия.

Есть в UO приятная, ненавязчивая возможность полностью "перековать" своего чара, ежели возникает такое желание. Осталась она в несколько видоизмененном виде и в Origin. Набранные вами анкхи подобны материи - не исчезают. Каждые два дня игроку позволено выполнить квест Озарения (Quest of Enlightenment), который дает возможность освободить определенный скиллбокс от анкхов и, соответственно, позабыть скилл. Нельзя подобным образом поступать с теми боксами, которые выступают пререквизитами для других скиллов.

Также позволено оставлять анкхи "про запас", не используя их сразу после получения нового уровня.

Использование наиболее мощных предметов и оружия потребует от персонажа владения соответствующим скиллом. Таким образом, newbie и маги, например, не смогут из-за этого облачаться в Plate Armor (вот вам и предотвращение возникновения дисбаланса типа не такой уж и давней проблемы "танков-магов" в UO).

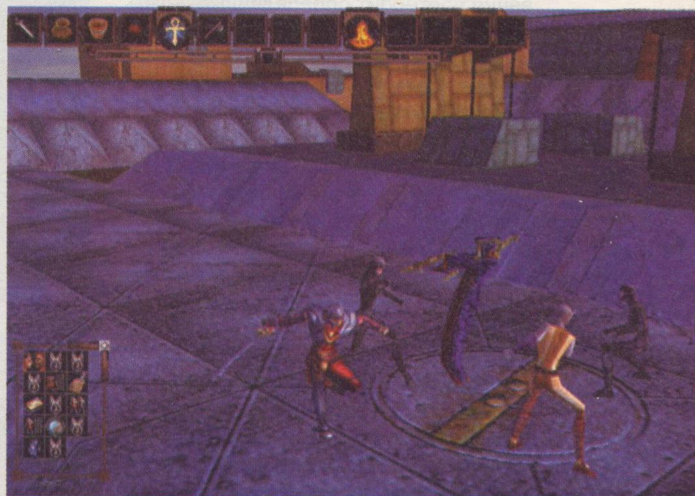
Персонаж, достигший кульминационной точки в дереве скиллов, становится грандмастером. Некоторые деревья позволяют достичь грандмастерского уровня по разным дисциплинам (для воина, например), причем на разные скиллы будет затрачено разное количество анкхов. Наиболее мощные школы магии и воинского искусства потребуют от игрока потратить практически все заработанные анкхи.

Спланировать профессиональный рост чара можно будет заранее, т.к. все деревья скиллов будут освещены в документации. В игре же во избежание путаницы видимыми будут только скиллы, которые персонаж способен освоить в ближайшем будущем.

Побочное следствие приобретения некоторых умений - получение соответствующего титула, например, освоивший удар Front Kick становится кикбоксером (Kick Boxer).

Естественно, не обижены скиллами и ремесленники. Похоже, что их роль возрастет в сравнении с той, которую мы наблюдаем сейчас в UO. Приблизительно половина всех умений в игре будет связана с добычей ресурсов или их использованием для создания и/или модификации предметов. Разработчики обещают, что рост мастерства в небоевых сферах будет более медленным, чем в боевых. Такова, по их мнению, плата за возможность развиваться в условиях относительной безопасности.

Усложнена и система изготовления предметов. Если простенькие можно по-прежнему изготовить очень быстро, то на создание предметов высшего уровня сложности может потребоваться несколько дней! Когда вы начинаете делать такого рода штуковину - стартует специальный проект, который по мере работы над ним движется к завершению. Игра позволяет ремесленнику приостанавливать это процесс и запускать его опять, т.е. нет



обязательного требования завершить его в один присест. Создание сложных предметов может оказаться многоступенчатым занятием. После изготовления базисного предмета он может подвергнуться дальнейшей обработке.

Например, тинкер захотел сделать классный "заводной" длинный меч (clockwork longsword). Для начала ему придется обратиться к кузнецу, чтобы тот выдал ему превосходный longsword. Далее потребуется добыть необходимые hi-end компоненты - пружины и шестерни, для чего также понадобится соответствующий мастер. После этого тинкер может собрать искомый clockwork longsword и, если ему придет в голову такая блажь, передать этот меч прокачанному магу для придания ему магических качеств. Как видите, для некоторых профессий будет просто необходим высокий уровень кооперации.



Один из самых противных/классных типов персонажей в UO - вор, смотря с какой стороны на него смотреть. Предусмотрены соответствующие навыки и в Origin, причем система преступления и ухода от преследования претерпит определенные изменения. Так возможность спрятаться теперь будет зависеть не только от степени овладения этим умением вора, но и оттого, насколько развит скилл Perception у его преследователя. Что касается новых "воровских" скиллов, то мне встретилось упоминание о Backstabbing (нанесение удара в спину).

Не забыли разработчики и скиллы, связанные с хохмами: вы сможете без особых усилий стать грандмастером жонглирования или танцев.

Что касается основных статистик персонажа, то они перекочуют в Origin из Ultima Online: сила, интеллект и ловкость. Вот только исчезнет головная боль с их прокачкой до желаемых



величин: теперь они автоматически будут соответствовать набору скиллов, которыми располагает чар.

Corp Por его! Corp Por!!!

В Origin ожидается три уровня магических школ. На нижнем располагаются элементальные школы (знакомые нам по Ultima 8-9) - **Fire** (атакующая магия, достаточно дешевая, пригодная для расправы с монстрами средней крутости); **Water** (магия лечения и очищения, также располагает средствами противостояния магии огня. Атакующие спеллы требуют большего расхода маны, чем огненная магия); **Earth** (связана с элементарным чародейством. На начальном этапе игры может стать неплохим источником дохода, позволяя придавать предметам дополнительную износостойкость) и **Air** (позволяет персонажу повышать выносливость и проворность. Простейший атакующий спелл - Lightning Bolt. В общем, содержит всего понемножку).

Следующий уровень - гибридные школы, появившиеся в результате исследований Meer:

- Fire/Earth - **Lava** (самый разрушительный тип магии в игре, позволяющий проникать в самые опасные подземелья. Излюбленное оружие плеєркиллеров);
- Earth/Water - **Nature** (магия друидов, позволяющая влиять на погоду, а также управлять животными);
- Earth/Air - **Crystal** (важнейшая для экономики школа магии, позволяющая придавать предметам магические свойства);
- Water/Air - **Vapor** (способность исчезать и трансформировать, вводить в заблуждение и создавать иллюзии, обманывать противника и подшучивать над друзьями).

Большинство "серьезных" магов смогут освоить магию такого типа после достижения определенного уровня в исходных элементальных магиях.

И на высшем уровне - две "мастерские" школы (скорее всего -





Necromancy и **Ether**). Известно о них совсем мало: они будут доступны немногим, буквально "избранным"; они противостоят друг другу; позволяют кастовать спеллы исключительной мощности, но ОЧЕНЬ редко.

Многие заклинания перекочуют в игру из UO, но будут и новые. У каждой из школ будут свои сильные и слабые стороны. Будут и аналогичные спеллы, применяющие для атаки одни и те же эффекты, но при этом обладающие разным временем перезарядки, требующие других реагентов и т.п.

Еще одно новшество - каждое заклинание будет обладать собственным пулом маны (т.н. Moonglobe), что должно способствовать балансу игры, ведь на "перезарядку" наиболее мощных заклинаний отводится до нескольких месяцев!

Несколько изменен подход к реагентам. Есть заклинания, которые их вообще не потребуют. Чем мощнее спелл, тем более дорогостоящие реагенты понадобятся чару для фокусировки магической энергии. Причем есть определенная вероятность того, что реагенты останутся нетронутыми.

Совсем уж неожиданная фишка - пища будет играть в спеллкастинге не последнюю роль. Не испытывающий голода персонаж быстрее восстановит ману, чем оголодавший. Это не значит, что нужно запихивать в себя еду при первой же возможности - обжоры будут иметь проблемы с выносливостью и регенерацией маны.

Выносливость (Stamina) также не забыта - каждый скастованный спелл будет расходовать определенную часть выносливости чара, что должно предотвратить скоростное повторное кастование (игроки в UO могут припомнить, насколько сейчас эффективны серии "дешевых" Mind Blast'ов!). Налицо уравнивание в возможностях бойцов и магов - оба класса расходуют во время атак один и тот же ресурс.

Еще одна особенность - наличие вспомогательных пассивных скиллов-бустеров, позволяющих усиливать эффективность магии. Примером может служить бустер, снижающий вероятность расходования реагентов во время кастования. С одной стороны, это хорошо, с другой - бустеры поглотят анкхи, которые можно было бы потратить на более продвинутые скиллы. Представляю, какая головная боль предстоит всем магам при принятии решения об их задействовании.

Чтобы продвинутым магам жизнь не казалось сплошной малиной, разработчики придумали еще одну особенность: у мощных спеллов будет параметр Down Time, в течение которого маги "приходят в себя". Именно в эти мгновения они практически беззащитны.

География



На момент написания статьи никаких официальных карт Sosaria релизнуто не было. Поэтому придется обойтись схематической. Как видите, в наличии три огромных континента - New Britannia, Avenosh и Logosia (Jukaran).

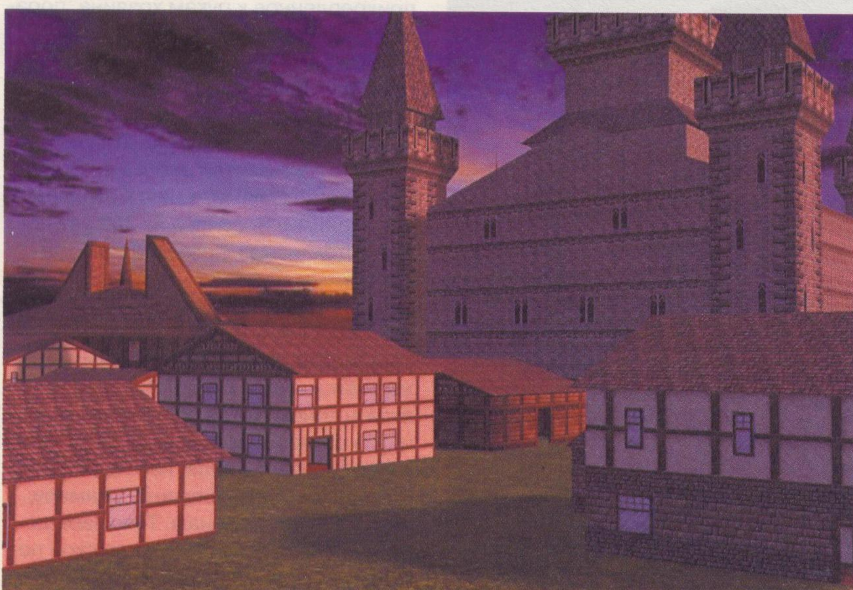
На Новой Британнии расположены следующие города: Britain (столица), Minoc (от былой мощи города остались одни воспоминания), Yew (раскинулся на ветвях и внутри огромного дерева, протянувшегося на добрую милю), Vesper (прибежище политических диссидентов, особенно тех, кому не нравится запрет регента Moriah на применение технологий), Cove (был деревенькой, ею и останется), Paws (информации нет).

Континент Avenosh (Meer): столица - город Ishpur, New Minoc (основан технократами на месте бывшей колонии шахтеров, основное занятие населения - добыча ресурсов).

Континент Logosia (Jukan): Garron (основан героями Juka - Kumar и Narah), Logos (бывший Moonglow, переименованный Блекторном), Junction (небольшое торговое поселение с расположенным в нем Moongate).

Особняком стоят: Buccaneer's Den (прибежище пиратов), New Skara Brae (пока все еще не известно, на каком континенте он будет).

Привычные по UO способы быстрого перемещения с помощью закли-





наний Recall и Gate Travel не нашли своего воплощения в Origin. А жаль. Теперь придется мерить континенты ножками, а также использовать всевозможные порталы типа Moongate. Если вам понадобится пересечь Britannia пешком (бегом), то будьте готовы к тому, что у вас уйдет на это около восьми (!) часов реального времени. Если же вы оптимизируете путешествие с помощью нескольких Moongate, то сможете уложиться в пару десятков минут.

Moongate являются двусторонними, прилегающие к ним области охраняются городскими стражниками. Предусмотрены также ограничения на их использование персонажами, которые только что совершили то или иное преступление. Позаботилась OSI и о том, чтобы мунгейтов не было вблизи самых опасных донжонов, так что возвращение с богатой добычей в город может оказаться далеко не простым делом.

Судя по всему, будут и такие локации, куда можно будет добраться исключительно вплавь.

Что касается подземелий, то их будет всего... шесть: Hythloth (фабрика/завод с соответствующими механическими уродами - всевозможными дронами, Dreadnought'ами и Juggernaut'ами), Covetous (ожидается, что это будет самый сложный донжон в игре. Готовьтесь к разговорам с демонами, личами и личлордами), Doom (местонахождение неведомо, население - Terathans, в общем, поиграем здесь в Starship Troopers), Deceit (Terathans, Skeletons и Skeleton Kings), Sewers (какая же игрушки без канализации обойдется? Похоже, что скелетоны будут здесь самыми мощными монстрами), Despise (информации нет).

Не густо, господа, не густо. Впрочем, нам обещано, что и открытые пространства Сосарии будут населены всевозможными тварями. Да и столичное кладбище по-прежнему будет не самым уютным местом для раздумий о смысле жизни.



Расы

В результате глобального катаклизма к континенту Sosaria, на котором раскинулась Britannia, прибавилось еще два: Avenosh и Logosia. В образовавшемся мире людям-человекам нужно научиться сосуществовать с обладающими кошачьими повадками Meer и "технологичными" Juka.

Обычные британцы живут в средневековом фэнтезийном мире, о котором мы знаем достаточно много по первой UO. Единственное "врожденное" преимущество людей - умелое обращение с арбалетами. Если не считать того, что перед людьми открыты практически все пути в плане развития персонажа. Просто они никогда не смогут переплюнуть Meer в магии, а Juka - в воинском мастерстве. Раса ремесленников и newbie?

Juka в свое время были сотворены Оверлордами из горгулий с единственной целью - использовать их в качестве дешевой рабской силы. Ничего пока не известно об их магических способностях, зато мы знаем, что из них получаются превосходные воины. Они также прекрасно разбираются во всех умениях и скиллах, связанных с "высокими" технологиями. Juka живут в полном смога металлическом мире, характерной чертой которого являются плавающие острова.

Расовый бонус - умелое обращение с оружием класса Polearm.

Meer присуща грация кошек, их общество организовано по племенному принципу, во главе каждого племени стоит Matriarch. Они также разбиты на касты - торговцев, воинов и магов. Meer компетентны как в использовании магии, так и в боевых единоборствах. Одна из уникальных особенностей - применение живого оружия (для касты воинов): Living Whip и Stinger. Stinger - пчелоподобное существо, прикрепленное к рукам хозяина, поражает цели иглами.

Эта раса обитает в огромном дереве Yew. Если вы собираетесь применять "тяжелую" магию, то эта раса - именно то, что вам нужно. Ремесленники Meer привыкли работать с хитином и кристаллами, а не с металлом или тканями. Впрочем, за 200 лет после Катаклизма многое могло измениться.

Ups! I did it again...

Смерть - это всего лишь частный вариант жизни в Origin. Но прежде чем отдать концы, когда количество хитпоинтов становится нулевым, персонаж теряет сознание. Все, на что он при этом способен, - повращать камеру, поглазеть по сторонам. Тело чара доступно для оказания медицинской помощи, т.е. его можно элементарно

подлечить и он опять пойдет бить шведов, в смысле - монстров. Кстати, у разных монстров будет разное отношение к обездвиженному телу: те, что попроще, не будут обращать на него внимания, а тем, что покруче, все равно, активна протоплазма или нет. И еще, чтобы избежать издевательств со стороны PK (цикла подлечил/прикончил), падать в обморок можно будет только с определенной частотой.

Что меня огорчило, так это отсутствие в Ориджин института призраков. Напрасно они так. Наш гильдийский призрак Recondo [BW] великолепно справлялся с ролью разведчика-невидимки. Сколько PK так и не узнало, кто выследил их убежища...

Решив вернуться к жизни, вы можете выбрать местом воскрешения постоялый двор или другое заранее оговоренное место. Ваши предметы останутся на теле в ожидании вашего возвращения. Правда, другие игроки могут тело облутить, но им за это преступление светит серьезное понижение репутации.

По воскрешении персонаж ослаблен и находится в своего рода долговой яме в плане накопления опыта (это наказание не накладывается в течение первых 24 игровых часов).

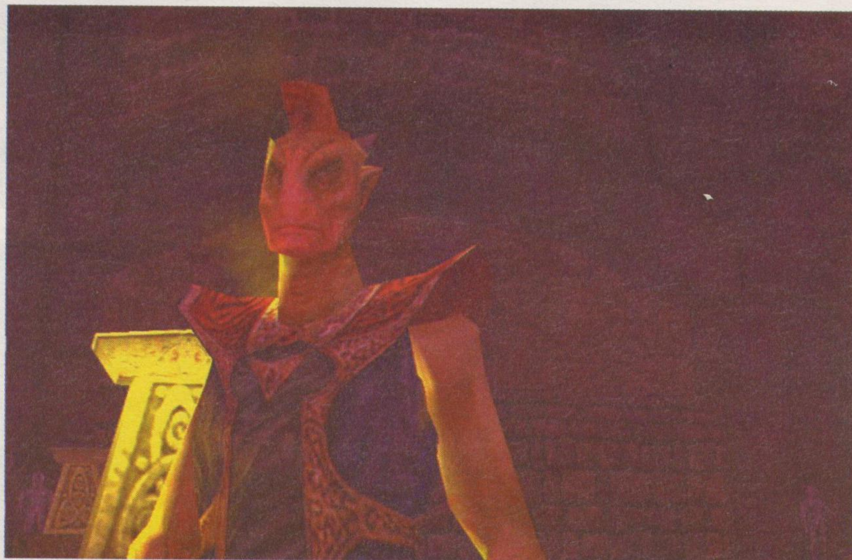
Тела погибших игроков будут оставаться на месте достаточно продолжительное время. Кстати, в игре предусмотрена возможность сделать любой предмет "не снимаемым с тела" и недоступным для воров (unstealable & unlootable). Называется этот процесс Item Binding, хорошая фишка, но: а) дорогая; б) эффект ограничен по времени; в) можно "биндить" только ограниченное количество предметов.

Порядка 40 процентов игровой территории будут отведены под зоны безопасности, в этих Safe Lands игрок не может быть убит другим игроком, у него нельзя ничего украсть и с его тела также невозможно что-либо стянуть. Такие зоны будут находиться на всех трех континентах.

Добрый, противный, гадкий

Все равно будет все не так, как OSI хочется. Система учета репутации - еще тот подводный камушек. Вот что они придумали на текущий момент.

Репутация будет измеряться неким скрытым переменным числом - Naughty Value, которое будет соответствовать степени "хорошести" поведения персонажа. Она будет ухудшаться в следующих случаях: после убийства, неправомерного грабежа тела или воровства (если о любом из этих действий будет доложено). Наихудшее преступление - грабеж тела (кстати, ворованный предмет остается с вором в течение нескольких дней. Нет никакого способа от него избавиться, кроме как вернуть законному владельцу); от него немного отстает убийство (чем лучше была репутация



у жертвы, тем больший урон понесет ваша репутация). Воровство будет караться в минимальной степени, т.к. воры имеют полное право на существование в игровом мире Origin.

Чем больше проступков и преступлений вы совершите, тем меньше Naughty Points будут приниматься в расчет, когда кто-нибудь другой обворует или убьет вас. Число ваших Naughty Points также будет уменьшаться, если вы будет просто убиты кем-то (без грабежа или воровства). Таким образом, если вы попробуете отыграть "гаденыша", который только то и делает, что надоедает добрым людям (а способы делать мелкие гадости всегда найдутся: спам, сквернословие, раздражающая навязчивость), то очень скоро за ваше убийство никто не будет получать никаких репутационных поражений.

Цель такой системы - отследить долгосрочное поведение персонажа, а не пытаться учитывать каждый поступок. Ее не волнует, кто начал драку первым, в конечном счете, все "устаканится" - каждый чар обретет соответствующее его склонностям Naughty Value.

Если вы ведете себя хорошо - Naughty Value понемногу растет со временем. Не вылезаете из неприятностей - репутация не улучшится.

Учитывая, что ошибки в такой жизни неизбежны, предусмотрен PvP Buffer, из которого будут погашаться понижения репутации. Этот буфер будет медленно регенерировать со временем (если персонаж себя примерно ведет). Если эффект вашего проступка не может быть погашен буфером, - пострадает репутация.

Единственный способ улучшить репутацию - избегайте асоциальных поступков. Хоть и просто торчите в оффлайне.

Последовательный негодяй рано или поздно приобретет флаг преступника, стражники убивают таких на месте. Бытие PK лучше продемонстрировать на примере.

Например, репутация Васи исчисляется отрицательной величиной - 123, причем криминального флага на него не навешено. Вася убивает Петю (100 Naughty Points), и его репутация падает до -223 плюс появляется флаг. Это означает, что Васе предстоит бродить по миру красным 223 минут. Следующая потенциальная жертва - Степан, который круче Васи и через 10 минут сам его убивает. Вася теряет флаг, но сохраняет репутацию: -223 +10= -213. И тут ему подворачивается Билл Гейт (27 Naughty Points), которого Вася просто не может не убить. Он зарабатывает флаг по новой, а также 240 минут пребывания в красном состоянии.

Все эти четыре часа на него будут с удовольствием охотиться все встречные и поперечные игроки.

Жилищный вопрос

Не будет строительства личных коттеджиков на момент релиза, но это не значит, что его не будет вообще. Необходимая графика на CD в наличии. Вся территория игры заранее "пристреляна": определены специальные зоны, одни - под жилье, другие - под магазины. Все, как в жизни, - тут тебе вырос спальный район, а тут открылся управляемый игроком магазин по продаже реагентов, банк, постоялый двор, универмажек (как его еще обозвать, provisioner'a-то?).

Обещано, что позволен будет один дом на экккаунт, что недвижимость потребует определенного ухода (upkeep). Другие игроки не смогут ее разрушить или отобрать.

* * *

Вот такие планы вкратце. По поводу даты релиза Electronic Arts ничего определенного не обещает, но я надеюсь стартовать еще одного Сотника уже в этом году (предыдущая дата примерялась на 4 квартал 2000 года). Посмотрим, чем разродится Dream Team OSI.

Eronymus
eronymus@yahoo.com

Alien nations

MAGICEYE	Обзор всей карты
LOLLY	Максимум lollypops
JUICE	Максимум mushroom juice
CHOCO	Максимум chocolate cake
WARTIME	Полный боекомплект
IAMHUNGRY	Максимум еды
IRONMAN	Максимум iron
STONEMASON	Максимум stone
LUMBERJACK	Максимум lumber
RAIN	Максимум maggot
CASHCOW	Получить 5000
WINNER	Благополучно завершить миссию

Crimson Skies

Нужно запустить любую миссию, затем в меню campaign щелкнуть левой кнопкой мыши по микрофону или по левой стороне экрана, затем ввести слово “idaho”, в меню, которое появится в верхнем правом углу, вы сможете выбрать любую миссию, таким образом, вы сможете пропускать любые миссии в кампании.

Airline Tycoon

expander	Расширение аэропорта
donaldtrump	Получить деньги
thinkpad	Можно делать заметки
atmissall	Выбор уровня
winning	Пропуск уровня
showall	Можно видеть все полеты
mentat	Возможность задействовать всех помощников
nodebts	Ликвидировать все долги

Carmageddon TDR 2000

Необходимо нажать клавишу [`] (это такая клавиша прямо под эскейпом) и ввести следующие коды:

version	выведется на экран номер версии игры, и станет доступен режим кодов
OpenLevelsGuv	делает доступными все уровни
breakCar	разбить машину
bendCar	починить машину
setlevel	выбрать уровень
renderPaths	просмотреть путь
setCar	выбрать машину
setCarEnginMutt	выбрать двигатель
endlevel	завершить гонку
openlevels	показать все уровни
cash +10.000	получить 10000
enablebuy	включить возможность покупки
invincible	невидимость
addPowerUp	добавить мощности
lastlap	перейти на последний круг
lastcheckpoint	перейти на последний чек-пойнт
EndMission	завершить миссию
nextlevel	перейти на следующий уровень
difficulty	поменять уровень сложности
fonttest	режим проверки шрифтов
setCockpit	гладиаторский режим (вы катаетесь по арене и сокрушаете всех подряд)
rendernames	просмотреть имена
hardshadows	режим супер-теней
renderLights	показать источники света
test_cars	проверка машины
speedTest	режим проверки скорости
reloadBridges	перегрузить текстуры мостов
fp_getnetinfo	показать информацию о сети
skyfog	включить туман
skyfogcolour	установить цвет тумана
skyfogrange	установить радиус тумана
foginfo	показать информацию о тумане
chat	включить чат

Mechwarrior 4: Vengeance

Чтобы воспользоваться кодами, нужно нажать и удерживать клавиши [CONTROL]-[ALT]-[SHIFT], затем необходимо ввести:

UO	Неограниченное количество боеприпасов
HF	Ерунда, в принципе, но если слабый компьютер, то может быть поможет
IB	Уничтожить вражеского робота
ML	Благополучно завершить миссию

TOCA - Touring Car Championship 2

Введите слово TOPDOWN в качестве своего имени. Вы должны услышишь фразу “Cheat Mode Enabled” и в этом случае вам станет доступен вид сверху (как в GTA). Вы также можете попробовать ввести вместо имени следующие слова:

HANGOVER	Все делается слегка размытым
REPEL	Все машины убираются с твоего пути
DOUBLE	Доступны все треки
CARTASTIC	Доступны все машины
OUCH	Режим битвы
MOVIE	А это просто прикольно
HIGHJUMP	Режим пониженной гравитации
HANGOVER	Смазанный горизонт
SKINNY	Вид с колес
SKATES	Удвоенная скорость
GIRDLE	Все будет смотреться гораздо красивее
TIMEOUT	Сможешь проехать полную трассу чемпионата
TECKLOCK	Будут доступны экстра-треки
FASTBOY	Включить турбо-режим
MINICARS	Режим использования микро-машин
TRIPPY	Психоделик-режим (довольно оригинально, стоит попробовать)
ICCKLE	Маленькие машины
POSHKID	И вам не нужны очки в чемпионате
OUTTAKE	Отключить комментарии

Gunman Chronicles

Необходимо запустить игру со следующими параметрами в командной строке: -dev, -console, -game rewolf, затем можно использовать нижеследующие коды, после нажатия клавиши [`].

/god Режим бога
/impulse 101 Все оружие и патроны
/notarget Невидимость
/map X Перейти к карте X (где X – номер карты)
/give X Получить оружие X (где X – номер карты)

Виды оружия:
weapon_fists
weapon_gausspistol
weapon_shotgun
weapon_minigun
weapon_beamgun
weapon_dml
weapon_SPchemicalgun
ammo_gaussclip
ammo_buckshot
ammo_minigunClip
ammo_beamgunclip
ammo_dmlclip
ammo_chemical
item_healthkit
item_armor
player_armor
vehicle_tank

Виды карт:
takeoff
rusted
meltdown
highnoon
frontier
cinematic1
cinematic2
cinematic3
cinematic4
city1a
city1b
city2a
city2b
city3a
city3b
end1
end2
mayan0a
mayan0b
mayan1
mayan3a
mayan4
mayan6
mayan8
rebar0a
rebar0b
rebar2a
rebar2b
rebar2c
rebar2d
rebar2e
rebar2f
rebar2g
rebar2h
rebar2i
rebar2j
rebar2k
rebar2l
rebar3b
rebar3d
rebar3e
rust1
rust2a
rust2b
rust3a
rust4a
rust4b
rust4c
rust5a
rust6a
rust6b
rust6c
rust6d
rust7a
rust7b
rust7c
rust7d
rust7e
rust8a
rust9a
west1
west2
west3a
west3b
west4a
west4b
west5b
west6a
west6b
west6c
west6d
west6e

Z-ZONE

Составил: Александр Савченко

Юмор

Если бы колбаса продавалась так же, как программное обеспечение, то под непрозрачной оберткой у нее было бы следующее соглашение:

1) изготовитель не гарантирует совместимость данного продукта с организмом и не несет никакой ответственности за последствия его употребления;

2) потребителю запрещается исследовать содержимое этой колбасы (например, на наличие крысиных хвостов);

3) покупатель может съесть колбасу, но все равно не станет ее владельцем;

4) употребить колбасу может только один человек;

5) покупатель не может продать колбасу кому-либо;

6) производитель не гарантирует, что данный продукт свободен от ошибок (например, от примесей цианистого калия);

7) возможная ответственность за здоровье покупателя не может превысить стоимость колбасы;

8) разрывая обертку, покупатель принимает условия данного соглашения.

***

Вежливое обращение к компьютеру: "Ваше Висючество!"

***

Мужчина:
в 20 лет – playboy
в 30 – playman
в 40 – playoff
в 60 – game over

***

Звонит любовник подруге:
– Давай встретимся.
– Давай.
– А где?
– Давай у меня дома.
– А муж?
– А его сейчас нет, он в Интернете.

***

Программист – человек, который решает проблему, о которой вы и не знали, таким способом, который вы не понимаете.

***

Программист читает сыну сказку: – И стал старик кликать золотую рыбку... – Папа, а почему он кликал рыбку? – Потому что мышек тогда еще не было...

***

Ну и до каких же пор эти тестировщики будут находить ошибки в нашей программе?!

***

Учительница сыну программиста:
– Ты почему в словосочетании "Дубовая роща", в конце слова "роща" через "я" написал? А, ну-ка на доске 20 раз правильно напиши, чтобы на всю жизнь запомнил!

Через минуту поворачивается и видит: @Repeat("роща"; 20).

***

Одна женщина другой:
– У моего сына столько девушек! Только и слышу, то он с Клавой, то с Аськой! И когда только успевает, ведь все время за компьютером!

***

"День, когда Microsoft выпустит хоть что-то, что не будет тормозить, будет днем, когда они начнут производить автомобили!"

***

И послал он свой компьютер на три кнопки [Ctrl, Alt и Del].

***

Чтобы запустить человека на Луну, потребовалось вычислительная мощность всего трех С64 процессоров, а для того, чтобы запустить Windows, нужен 486 процессор. Что-то здесь не так...

***

BATMAN – человек-почтовый ящик.

***

После сытного завтрака муж уселся перед компьютером и окунулся в интернетовские порносайты.
– Ты что?! – удивилась жена. – Не идешь сегодня на работу?
– Ой, господи! А я решил, что уже

***

– Девушка, а давайте в компьютеры поиграем?
– Ой, а как это?
– Зависнем где-нибудь, мышка моя...

***

Подождите, идет подготовка к зависанию компьютера...

***

Два уровня защиты: High и... и нехай...

***

Сначала Катя искала мужа через Интернет, потом через Интерпол.

***

– В мой компьютер попал вирус.
– Ну и что же ты сделал?
– Прививку.
– Куда?
– Под мышку.

***

Девушки как компьютеры: ты их грузишь, а они на тебе виснут.

***

– В чем разница между компьютером и человеком?
– Если перегрузишь компьютер – исчезнут глюки, а если человека – появятся.

***

Народная примета: если админ в 09:00 на рабочем месте – значит, сервер не работает.

***

Компания Microsoft выпустила новую игру под названием Windows 2001. Цель игры – установить ее за возможно меньшее количество попыток!

***

Я пришел к тебе с дискетой – рассказать, что сеть упала.

***

У компании Microsoft появилась новая услуга. Они предлагают рекламное место в сообщениях об ошибках программы.

***

Чем мы Винду сильнее любим, тем дольше грузится она.

***

– Можно ли научить слона работать в Windows?

– Нет, он ведь боится мышей.

***

Обнаружен узел www.microsoft.com. Ожидается ответ...

Обезврежен узел www.microsoft.com.

***

Сидят в кафе трое программистов, говорят, конечно, о компьютерах. Вдруг один из них говорит:

– Ребята, может хватит, давайте лучше о женщинах.

Несколько секунд молчания.

– Да, кстати, вчера был на таком порносайте!

***

– Жизнь – игра! Задумка ужасна, но графика хорошая.

***

– Каково состояние у Билла Гейтса?

– Каждому китайцу по 40 баксов...

***

– Простите, а сколько места занимает Windows?

– А сколько находит – столько и занимает.

***

Сегодня, в рамках конкурса "Программисты тоже шутят", мы представляем вам релиз операционной системы Windows 2001.

***

– Чем похожи московское метро и московские web-сайты?

– Художественная ценность обоих абсолютно бессмысленна с точки зрения их прямого предназначения.

***

Жена полчаса болтала по телефону. Договорила, положила трубку, откинулась на спинку дивана и с интересом спросила "Ну как там почта, уже пришла?".

***

Звонит программер на радио "Европа плюс" и говорит:

– Поставьте мне песню группы "Любэ" про загрузку компьютера.

Ведущий:

– Что-то я не помню у группы "Любэ" такой песни. Напомните текст!

Программер:

– Com.bat, батяня, батяня, com.bat...

***

Мышь проехала по коврику 405,12м. Время в пути: 4,6 недель.

***

Первое сентября, первый класс. Учительница говорит:

– Дети, вы пришли в школу. Здесь нужно сидеть тихо, а если что-то хотите спросить, поднимите руку.

Вовочка тянет руку.

– Ты что-то хочешь спросить, Вовочка?

– Нет, просто проверяю, как работает система.

***

Мышь, как и сапер, ошибается только один раз.

***

Скажи мне, кто Билл Гейтс, и я скажу кто ты.

***

"Windows": – Приложение уже запущено.

Пользователь: – У-у-у-у-у-у, как все запущено...

***

Новые компьютерные вирусы:

"Виагра" – делает из вашей старой гибкой дискеты жесткий диск.

"Моника Левински" – высасывает из вашего жесткого диска информацию и тут же сообщает всем по сети о случившемся.

"Рональд Рейган" – сохраняет все ваши данные, но забывает, где они находятся.

"Борис Ельцин" – выставляет в биосе, что ваш 486 – это P-III, объясняет медленную скорость работы тем, что подцепил легкий вирус, постоянно обновляет системный регистр и драйвера. Проблемы 2000 для него не существует. Его дочерние версии могут тайком перекачивать деньги на зарубежные счета.

"Майк Тайсон" – вырубает ваш компьютер с первых двух байтов.

"Арнольд Шварценеггер" – терминирует все программы и произносит: I'LL BE BACK!

"Титаник" – показывает вам физиономию Ди-Каприо до тех пор, пока вы не утопите свой PC в ванной со льдом.

***

Почему взлом программ лучше секса:

1. Ломать программы можно более шести часов непрерывно.
2. У программ не бывает периодов, когда их нельзя ломать.
3. Тебе не надо всякий раз покупать новый отладчик и дизассемблер чтобы сломать очередную программу.
4. Когда ты ломаешь программу, она у тебя не спрашивает, сколько программ ты сломал до нее и во сколько лет сломал свою первую программу.
5. Можно ломать две, три и более программы одновременно.
6. Одновременно с ломанием программы можно кушать, смотреть телевизор и читать книжку.
7. Чем быстрее ты сломаешь программу, тем лучше.
8. Программа никогда не скажет "А прошлый кракер меня дольше ломал".
9. Ломать программы можно в присутствии друзей, родителей и преподавателей.
10. Когда ты сломал программу, то можешь (и хочешь) приступить к слому другой уже через пару минут.
11. После того как ты сломал программу, у тебя не болит спина, и не заплетаются ноги.
12. Одну программу достаточно сломать один раз.
13. Тебя не заставляют жениться на сломанной программе.
14. Крак к программе можно подарить своим друзьям или продать.
15. Если тебе вдруг надоело, то ты можешь остановиться и продолжить ломать программу на следующей неделе.

Излюбленные фразы программистов

– 16 мегабайт тому назад...

– А кофе на клавиатуру тоже вирус пролил?

– Если глюк оказался вдруг и не друг и не враг, а баг...

– Жизнь.exe /?

– 4 Мб – это не память. Это склероз...

– Нажмите любую клавишу... Нет-нет, только не эту!..

– Ничто так не ограничивает полет мысли программиста, как компилятор...

– Клаву топтать – это вам не с джойстиком баловаться...

– При нажатии на клавишу машина издает похотливые вопли...

– Вывести бы тебя в чистое поле и нажать на Reset...

– Не будь тем, чем дискеты форматируют.

– Утопить его в данных!

– Ну что это за редактор! Это не редактор прямо, а Editor какой-то!

– Ух, ты... На что ты нажал? На что?! Ну, молодец! Гений!.. Он тебе диск отформатировал...

– За такие игры авторов надо заставлять винчестер вручную форматировать или вместо ленты в принтер заряжать...

– Самый короткий вирус написан программистом из нашей фирмы, он занимает 0 байт, и даже автор не знает, что он делает.

– Кто юзал мой коннект, и весь его вызюзал?!

– Прежде, чем стереть файл с диска, убедись, что он не твой!

– Если в кране нет воды, то всему виной винды...

– Вновь погасла лампочка, это виндовс-лапочка.

– Если жизнь вся кувырком, нужно сделать format.com.

– Знак печали на лице – надо сделать format C...

– В холодильнике ни крошки, подключил жену к фидошке.

– Над бутылкой коньяка с мышаком дрожит рука.



Станислав Шульга

Медный гвоздь

(Окончание. Начало в предыдущем номере)

"То, что один человек сделал, другой завсегда сломать сможет!" - озвучили это русские, но практиковали все, вне зависимости от национальности и вероисповедания. Проблема безопасности для одних была головной болью, для других – способом выбиться из ряда, но и для тех, и для других оставалась куском хлеба. Серверы и соединяющие их спутниковые и волоконные линии, физическая основа Сети – как предмет пристального интереса профессионалов с обеих сторон невидимой линии фронта... Вопросы защиты данных - это всегда повод для того, чтобы раскинуть мозгами.

Швейцарцы первыми стали организовывать защищенные со всех сторон информационные банки. Это называли "коротким поводком": клиент мог получить доступ к своей информации в специальном помещении, защищенном от любой следящей техники. Иногда доступ осуществлялся по защищенной линии точечной передачей в строго определенное время, которое было известно только клиенту. Как и в случае банковского счета, доступ к компьютеру мог получить только тот, кто являлся его непосредственным владельцем.

Прятать компьютер в "ящике" из спецбетона со стенами толщиной в полтора метра было по карману далеко не всем. Отсутствие защиты носителя от несанкционированного вторжения пытались компенсировать плавающим графиком работы сервера и его мобильностью. Мобильные сегменты появились в сети еще до того, как Холм начал строить виртуальность нового поколения. Крэкеры из клана [Aces High], промышлявшие обналичиванием кредитных карт, ездили на мотоциклах с лэптопами в рюкзаках. Постоянное движение из города в город сбивало с толку полицию, искавшую преступников среди очкариков, сутками не вылезавших со своих чердаков.

Идею подхватили. В немалой степени этому способствовало появление национальных подразделений кибернетической полиции. Мобильные сети назвали Магистралью. Сервис Магистрали стоил недешево, но все же был вдвое ниже расценок в Лозанне или Берне. К тому же, для того чтобы швейцарцы засунули компьютер в сейф и приставили ему команду из трех операторов, необходимо было пройти ряд процедур, в ходе которых выяснялась репутация клиента. На трассе процедура имела упрощенный характер, рекомендаций двух-трех доверенных лиц вполне хватало, чтобы кочевник взял минимодуль в свой суперван. Многие серьезные хакеры тоже предпочитали передвигаться по автобанам, а не сидеть в старых гаражах на окраинах.

Гейткиперская No.Mads.Net была крупнейшим и наиболее организованным сегментом Магистрали. Ее начали создавать после первой Берлинской конференции, когда большие компании начали проявлять интерес к "слепку" и другим разработкам. GK отказались от услуг сторонних провайдеров и организовали собственную сеть, часть серверов которой была поставлена на колеса. Тогда гейткиперы ездили на подержанных семейных трейлерах и мотоциклах и экономили на мотелях.

За прошедшие пятнадцать лет поменялось многое. Мобильный дивизион пересел на тяжелые "Ирокезы" и "Апачи", и эти суперваны круглосуточно утюжили главные магистрали континентов. Последние анти- и анти-анти-системы слежения и защиты менялись одновременно с бензином и маслом. У кланов и консорциумов появились собственные спутники, каналы коммуникации, охранные подразделения и информаторы в лагерях конкурентов. Движение уже прочно стояло на ногах, укрепляя свои позиции на всех участках фронта.

Менялось все. Вечной оставалась только проблема с хакерами-отморозками, которых нанимали "быки" и "костюмы" из офисов. "Двойные команды", дабблтимеры, формировались из уличных кланов - самой низшей ступени хак-сцены. Очкарики разбавлялись бывшими операми, умевшими хорошо водить скоростные трейлеры, но плохо разбиравшимися в коммуникационном оборудовании. Иногда эти придурки пытались упасть на хвост тут же, на каком-нибудь шестирядном автобане. Впрочем, кочевники отвечали тем же. Забуревшие ветераны Магистрали, вроде Кабана, растерявшего на трассе половину зубов, возили с собой полуавтоматическое оружие и запрещенные Миланской конвенцией глушители, направленным излучением вырубавшие все электрические цепи цели.

Каждый GK-клан имел свой мобильный дивизион. На три месяца в год пять-шесть человек из клана забирали свою основную работу с машин в офисе и пересаживались в "сейфы", передвигавшиеся по трассе со скоростью триста километров в час. Среди них были и двадцатилетние пацаны с нехваткой адреналина в крови, и отцы семейств, для которых ежегодная вахта была глотком свободной жизни. Были старики, не сходившие с Магистрали годами, – те, кто принимал участие еще в первой волне GK. Гвардия ветеранов, прирожденные холостяки без дома и семьи. Координаторы Магистрали, хайкорды и модераторы держали армию гейткиперов под жестким контролем.

По легенде, Сергей Дементьев был одним из хайкордов - средним звеном между группой узлов и претором, модератором региона. Тут они немного приврали, но иначе нельзя было оправдать его постоянное присутствие на трассе. Хайкорд должен быть профессионалом не только в своей специализации, но и разбираться в коммуникационном оборудовании, знать каждую линию связи, доступную в подчиненном ему регионе, уметь быстро реагировать на внештатные ситуации. Для этого надо было помотаться по трассе лет пять-шесть. И это должно было быть не просто профессией, а образом жизни.

- Это Фидлер. Есть новости. Последний контейнер при ней. Она все время таскала его с собой. Мы выходим на финишную прямую. Брахман сейчас ведет переговоры с Карелиным относительно дальнейшего хода операции. Но этот сумасшедший русский хочет покончить со всем за

один раз. Русские любят быстро ездить. Извини, ничего личного. Претор хочет, чтобы ты поскорее довез ее туда, куда следует. Не исключено, что группа физкультурников догонит тебя прежде, чем вы доберетесь до Фленсбурга. Последнее. Клерк, индекс на борту твоего "Ирокеза" совпадает с индексом вана, на котором, по легенде, ездит Сергей Дементьев. Ты помнишь об этом? Пока мы прикрываем твой рефлект, но лучше ей не смотреть на левое крыло твоего суперванa.

- Нет, - Петр пережидал с минуту, пока она дошумит со своими контраргументами и опять повторил: – Нет.

- Ну что "нет"? – она села, поджав под себя левую ногу и развернувшись к Петру всем корпусом.

- Хайкордом нельзя стать, если тебе меньше тридцати пяти.

- Это еще почему?

- Чтобы рулить пятью десятками узлов в своем секторе, надо много чего знать. Надо разбираться в коммуникационном оборудовании, в особенности в том, где есть старые телефонные линии. Нужно быстро соображать, когда возникает какая-нибудь непредвиденность. Да и ребята тоже не подарки, на место таких ставить - работа еще та, на пяти языках нужно уметь ругаться. В двадцать пять, - он поднял брови, - вряд ли, – слушая ее задумчивое молчание, он решил, что это неплохой момент для того, чтобы сменить угол зрения на тему: – А он кто, твой парень?

- Да нет, какой там парень, мы с ним просто знаем друг друга...

- В реале никогда не встречались?

- Не-а..

- Чего так?

- Что ты спрашиваешь, работа у вас вон какая. Месяцами с трассы не съезжаете...

- Да, есть такой момент. Знаешь, я тоже когда-то с девушкой по электронной почте переписывался.

- На чат денег не хватало?

- Письмо есть письмо, есть время подумать, не спеша подобрать слова... Письма остаются. Их потом можно перечитать, вспомнить, что тогда было. Треп в кластере или чате - это совсем не то.

- Так что с ней? Как ты с ней познакомился?

- На одной из фидошных эх. Там за жизнь народ общался, просто так. Атмосфера была, как бы это сказать, теплая, дружеская очень. Как будто на встрече старых друзей. Каминный зал, народ пьет сухое вино, рассказывает о новостях.

- Ну-у-у, так заманчиво звучит...

- Да, бывало интересно. Мы обсуждали какую-то тему, а потом скатились в мыло. Два-три письма в месяц, она рассказывала мне о себе, я – ей. Она жила в другом городе, полторы тысячи километров. Писала мне о своих поклонниках, я писал о своих девушках. Советовались, что делать и чего не делать. Мы были друзьями. Потом она вышла замуж, родила ребенка. Мы еще полгода перебрасывались письмами, а потом все закончилось.

- У тебя есть ее фотография?

- Нет, мы не посылали друг другу фотографий.

- Почему?

- У каждого из нас уже был порядочный стаж в сети. Никто из нас особенно не надеялся на то, что в реале у нас получится что-то большее, чем было в общении по сетке.

Возникла пауза.

- И вы никогда не виделись? Даже по телефону не разговаривали?

- Нет, никогда.

- А что такое "фидошная эха"?..

Кроме папиной охраны, за ней постоянно ходили частные детективы, нанятые братом. Эрика знала об этом и каждый раз находила новые способы ускользать от охранников. Впрочем, ее опять находили. Но где она была и что делала в течение того времени, на которое ей удавалось избавиться от слежки, выяснилось только после того, как началось ее общение с ботом. Генматериал своей сестры Эрика разделила на четыре части. По законодательству Объединенной Европы, инициация восстановления биологической основы умершей могла производиться только одним из ближайших родственников, достигшим совершеннолетия.

Она купила четыре криогенных мини-контейнера, сименсовские IceBox, похожие на термосы, в которых сторожа "сутки-трое" держат крепкий чай с лимоном. Хорошая, надежная техника, немцы есть немцы. Распределять материал по холодильникам ей помогал лаборант из университета Гельмгольца, с которым она познакомилась на одной из дискотек. Парень думал, что у них начинается что-то вроде романа, но после того, как он упаковал материал, Эрика помахала ему ручкой. Потом его два дня трясли ребята из личной охраны Василия, пока не поняли, что он понятия не имеет, куда она отвезла контейнеры.

Впрочем, один был найден сразу: Эрика доверила первый контейнер матери. Ребята не стали устраивать имитацию ограбления, а просто заменили материал. Во время следующего приезда к матери Эрика обнаружила в термосе лягушачьи лапки и записку от брата. Глупый ход, рассчитанный на то, что младшая сестренка испугается и остановится. Теперь, зная точно, кто за ней подглядывает, Эрика стала осторожной вдвойне. Она научилась стряхивать с себя трансмиттеры, водить за нос операторов спутников, менять внешность и голос, начала читать руководства пользователей по Mind Scape.

Бот вытянул из нее координаты еще двух контейнеров. Однако где Эрика Мортон прятала последний контейнер, выяснить не удавалось.

Запускали бота в "Реакторе". Эрика тусовалась здесь с нео-рейверами. Нужно было организовать знакомство, отрежиссировать первую встречу так, чтобы была гарантия второй, короче - произвести впечатление. Пришлось вспоминать пикаперские навыки и настраивать поисковые макросы на материалы, в которых давались соответствующие советы всем - от пионеров до пенсионеров. За эти три дня они с Брахманом вдоволь насмеялись. Старик рассказывал о своей молодости, о том, что они вытворяли в начале девяностых на славянском факультете в Оденсе. Истории про то, как Нильс цеплял крепкогрудых датчанок в барах на побережье, чередовались с редактированием базового протокола AI.

Физически кластер "Реактора" действительно располагался в недостроенном реакторном зале Крымской атомной. Ежегодные



рейверские фестивали отошли в небытие. Гостини-

цы не пустовали, но кислотного беспредела конца девяностых уже не было. Один умник хотел сделать здесь музей. Перспектива превращения реакторного зала в склад реликвий заставила крымчан пошевелить мозгами. Владельцы гостиниц организовали здесь одно из первых виртуальных кафе.

Это называлось Digital Superposition - цифровое наложение.

Цифровое наложение впервые было продемонстрировано на CeBit 2003. Пакет Watcher, автоматизированная система управления и диагностики состояния машиностроительных цехов. Тогда демонстрировалась точная копия цеха "Южмаша", сделанная на основе одного из игровых графических движков. Подключение к цифровой модели было возможно через обычные виртуальные очки. Пользователь оказывался в точной копии цеха на том же самом месте, где стоял до того, как подключился к виртуальности. Только теперь, кроме самого оборудования, ему были видны параметры ключевых узлов этого оборудования, процессы, идущие в цехе, несложные аналитические выкладки и отчеты, предупреждения о возможных сбоях на конвейере, которые обновлялись через систему датчиков и видеокамер, установленных по всему цеху. Через интерфейс Watcher'а были также доступны контуры управления, позволявшие, не сходя с места, дотягиваться до нужного рубильника. Более того, все, что двигалось, – люди, оборудование, транспорт – также отображалось в виртуальной модели. Несколько десятков видеокамер отслеживали движение объектов, которое передавалось на главный сервер системы, где Watcher конвертировал их в графические полигональные модели.

Новый рекламный слоган гласил: "Вы видите все то же, что и раньше, и то, что не видели никогда". В обиход входили "стекла" – очки, не отрывавшие пользователя от реальности. Реальность дополнялась деталями, облегчавшими взаимодействие с ней. Находясь в рефлекте - "отражении" реального объекта - пользователь приобретал новый инструментарий для более полного взаимодействия с окружающим миром.

Первыми обзавелись кластерами-отражениями крупные магазины и развлекательные центры. Теперь достаточно было снять пустое, но хорошо отапливаемое помещение, прикупить дешевой, но крепкой мебели, нанять двух-трех соседок-пенсионерок, качка из ближайшего спортзала, купить пару настольных платформ и взять на работу "садовника", который мог ваять кластеры виртуальности в формате "слепка реальности". Оставалось расклеить объявления и ждать посетителей. Единственное условие - вход в зал был гарантирован только при наличии систем X-Optic или Pink Glass. И тогда пустое помещение становилось дискотекой с сияющими огнями, бабульки с первого этажа - длинноногими красавицами, а простая и крепкая мебель - стильной продукцией от Merx. Единственное, что было реальным, - выпивка и закуска. Цифровое наложение на эту категорию реальных объектов было строго запрещено. При минимальных капвложениях подобные действительно виртуальные кафе давали отдачу, сравнимую с традиционными заведениями такого же типа.

Технологию, предназначавшуюся для локальных сетей, связанных с автоматизированными системами управления, стали примерять в Internet. Уже первые опыты были довольно удачными. В особенности это касалось скрещивания "цифрового наложения" и геоинформационных систем. Рывок в этом секторе рынка не заставил себя долго ждать.

Раскручивание новой технологии в Сети практически сразу подмял под себя Европейский центр по развитию и координации информационной политики. Давно зревшая в недрах Серебряного Холма концепция "Новой Сети" суммировала последние технические достижения и те стратегические цели, которые должна была выполнять новая виртуальность. Новоиспеченный сетевой проект получил название Cyber Globe, "Кибернетический Глобус". "Сайберглоб" (Си-Джей) позиционировался как универсальная коммуникационная система всех уровней ("аудио", "аудио-видео", "расширенная", "полная"), динамическая и статическая базы данных и совокупность контуров управления антропогенными объектами. Планировалось, что Си-Джей заменит Internet, сможет совладать с существующим там хаосом и решить проблемы безопасности.

Жизнь внесла свои коррективы.

Разделение Сети на три глобальных сегмента произошло после второй Барселонской конференции, где была введена обязательная регистрация как компьютеров, которые поддерживали как Си-Джей, так и пользователей, которые в нем обретались. Вольница заканчивалась. На виртуальных территориях единого информационного пространства, являвшихся отражением реальности, вошли в силу национальные уголовные кодексы, приправленные статьями, регулирующими некоторые особенности существования граждан в этих местах. Кроме этого, регистрировались те серверы, которые содержали рефлекты реальных объектов, представленных в формате "слепка реальности". Эти условия оставили за бортом две крупные категории виртуальных пространств: владельцы одних по вполне определенным причинам не хотели регистрировать свои сайты и кластеры; владельцы вторых не могли это сделать, поскольку их пространства не являлись рефлектами.

На массив этих незарегистрированных серверов нормы уголовного права, равно как и помощь со стороны правоохранительных органов, не распространялись. Кибернетическая полиция, занимавшаяся отловом хакеров на просторах Сайберглоба, не занималась аналогичным "сервисом" для оставшейся части Сети. Владельцы серверов, вернее, их провайдеры, обеспечивали безопасность самостоятельно, в меру своих сил и возможностей. На атаки хакеров отвечали жесткими контрмерами. По мере развития биотехнических технологий методы защиты становились все более изощренными, с привлечением психотронного и псионического программного обеспечения. Незадачливые пользователи, которые имели неосторожность подключаться к серверам с подобной защитой, все чаще стали обращаться в соответствующие органы, которые, в свою очередь, не имели никакого юридического права пресечь эти меры самообороны.

Ситуация была утрясена двумя годами позже, когда к Барселонскому протоколу была добавлена статья о свободных виртуальных зонах. Сеть была разделена на три зоны. Первая – собственно Си-Джей. Вторая включала в себя кластеры, не являвшиеся отражениями, поведение в которых регулировалось как национальными уголовными кодексами, так и правилами, устанавливающимися владельцами кластеров. Так возник Шельф. Основой Шельфа, самыми крупными и старыми кластерами, являлись эволюционировавшие игровые вселенные, онлайновые службы известных игровых компаний и многочисленные MUD'ы и MOD'ы. Ultima Online, Underlight, Brotherhood, Planescape Multi Universe, NeverWinter Nights, близзардовская Battle.net и другие. После того как был узаконен статус пространств Шельфа, один из крупнейших кластеров - Квакерская Arena наконец смогла сделать из шутеров вид спорта: трансферный рынок реальных и виртуальных бойцов, чемпионаты всех уровней с прямой трансляцией, тотализатор... Телекомпании запустили в Шельфе несколько бесконечных сериалов, в которых некоторые роли исполняли не реальные люди, а упакованный в полигональную оболочку AI. Через несколько лет, после широкого распространения нейротехнологий, следить за событиями

этих сериалов можно было уже не с позиции наблюдателя, а глазами одного из героев. В онлайн перекочевали несколько ток-шоу, и теперь, чтобы поучаствовать в программе, совсем не обязательно было ехать в телестудию – достаточно было просто надеть "стекла".

Отдельную категорию составляли личные кластеры частных лиц. Фанатики Сети, до этого лелеявшие свои сайты в плоском Web, получили новые возможности. Их виртуальные пространства действительно были виртуальными: не отражения, но обрывки этого мира, соединенные ассоциациями и индивидуальными пристрастиями тех, кто их создавал. Перемешанное место и время. Алиса из Страны Чудес пила чай с молоком в замке у Лары Крофт, Блум водил Одиссея по Дублину начала XVII века, а Дюк Ньюкем выяснял отношения с Гераклом. Галлюцинации человечества переселились с бумаги и холстов на магнитооптические носители и обрели, наконец, собственную жизнь, не зависимую от человеческого сознания.

Чаще всего здесь попадались коллекции банальностей: стихи, свои и чужие; неплохие, но такие узнаваемые картины; интерьеры, содранные из модных журналов. Трогательные рассказы о детстве и юности, предложения вложить деньги в один из "самых оригинальных сетевых проектов" и просто пожелания заходить еще. Фанаты писателей, поэтов и художников, фильмов, музыкальных групп, кино-теле-сетевых звезд создавали свои версии алтарей, посвященных кумирам. Посетителей встречал личный гайд - привратник, показывавший все, что хозяин оставил для гостей, включая большую книгу, в которой можно было оставить отзыв и подпись.

Иногда Петру было жаль тех чудаков, которые не дожили до этих странных дней.

"Третью зону", которая полностью освобождалась от опеки закона, образовали не вошедшие в Реестры Си-Джея и Шельфа серверы. Хакеры вольны были делать с ними все, что угодно. Статья также гласила о том, что посетители подобных зон не получают защиты закона в случае нанесения им экономического либо физического ущерба. Перед тем, как пройти через гейт, пользователь получал предупреждение. Мол, если ваши мозги здесь превратят в рулет или ваша кредитка перестанет работать, никто никого наказывать не будет. Так появилась Область.

Для европейских гейткиперов и североамериканских макромиксеров это был качественный рывок. Дайс, "слепок реальности", стал одной из ключевых технологий новой Сети. На нем планировалось создание динамической базы данных Сайберглоба. Динамический "слепок реальности", легший в основу Си-Джея, использовался также для создания пространств второй и третьей зон, поскольку лучше всего отражал свойства физического мира и являлся открытым для дальнейших улучшений, добавлений новых информационных слоев в уже действующую структуру. А это означало заказы на его производство, регулярные апгрейды, написание специализированного софта. Проще говоря, это были не просто большие деньги – это были настоящие деньги.

Тогда он впервые понял, что не ошибся вагоном. Компании, державшие сектор "до того", имели неплохие доходы, отбивая кусок хлеба у традиционных средств массовой информации, но подобный поворот дел выводил гейткипинг на качественно новый уровень.

- Это твои?

- Да, жена и дочери. Старшей десять, младшей пять.

Эрика взяла фотографию.

- У младшей твои глаза.

- Да она вообще в меня. Не только глаза, нос и характер тоже.

- Ну да, особенно нос...

Она достала из бокового кармана сумки бумажник и извлекла из него полароидную фотографию. На фото была Эрика и Энджел. Этот снимок был в том досье, которое передал Петру Карелин-младший.

- Сестра? - прозвучало глупо, но этот вопрос должен был быть задан.

- Сестры нет, - Эрика поправила клавиатуру, лежавшую на коленях. - Умерла. Три года назад.

- Извини...

- Ничего... Слушай, а почему все извиняются, когда слышат это? Они же не виноваты. Зачем об этом говорить?

- Тебя это раздражает?

- Да, делают вид, как будто все горе на них свалилось. А самим до лампочки, кем была моя сестра. Противно это...

- Знаешь, наверное, извиняются за то, что спросили, о чем не стоило бы спрашивать. Как будто дотронулись до раны, больного места. Извиняются за ту боль, которую случайно разбудили. Я так думаю.

- Да? Хм... Интересно, никогда не думала, что это так. Все эти надутые индюки... Энджел никогда не была такой, молчала, если что-то не нравилось.

- Вы были близки?

- Да, мы доверяли друг другу. Знаешь...

Лэптоп едва слышно запищал. Прервав разговор на полуслове, Эрика опять надела "стекла" и троды.

Это все та же улица и те же дома. Те же деревья и машины. И даже те, кто шел по этой улице до того, как вы услышали легкий шум в ушах, продолжают здесь свой путь. Но это не та реальность, которую вы все еще ощущаете своими ступнями. Это Сайберглоб, Си-Джей, Кибернетический Глобус. Виртуальность, которая есть отражение реального мира.

Для того, чтобы попасть сюда, достаточно надеть очки, вставить в ухо горошину микрофона и нажать кнопку питания системного блока в правом кармане вашего пальто. Вы не носите пальто? Вы предпочитаете экран активной матрицы элегантным "стеклам" в тонкой оправе? Нет проблем. Вы до сих пор боитесь вставлять себе в голову нейроадаптер? Ну что же, в таком случае можете обойтись традиционной клавиатурой и двухкнопочным манипулятором. Операционная система Decada позволяет вам пользоваться Cyberglob десятками различных способов – от "ограниченного-визуального", когда вы "видите и слышите", до "полного-нейро", когда вы ощущаете прикосновения и запахи. Как говорили классики, каждому свое и никто не должен уйти обиженным...

...После того как вы нажали все нужные кнопки, происходит загрузка Decada, подгрузка необходимых утилит, определение ваших географических координат и идентификация вашего личного CG-кода. Теперь вы "видны". Теперь вы можете пользоваться коммуникационной системой (в аудио- или видеоформате) и "позвонить" друзьям, можете переместиться в Париж или в Центральный парк Нью-Йорка. Узнать цены на Старой Петровке и посетить супермаркет на другом конце города, сделав все необходимые покупки, не сходя с той скамейки, на которой сидите сейчас.

И все, что вы видели "там", – точная копия того, что есть "здесь". Точная графическая копия, снабженная интерфейсом, позволяющим вам взаимодействовать по эту сторону "стекол", получать информацию о мире и управлять миром в силу своих способностей и ресурсов. Под графической оболочкой движка RealEarth-II скрыты сотни взаимосвязанных между собой информационных слоев – дайс, так называемый "слепок реальности"...

"Сайберглоб для чайников" написал Вацлав Зембинский, претор пятой европейской зоны. Второй фазой проекта должен был руководить он. В тот день они вместе обедали в одной из львовских "кавярень".

- Хорошая работа, Петя. Я всегда видел в тебе потенциал, - Зембинский запил стейк глотком свежего апельсинового сока. - Почему ты ре-

шил отойти от контроля бота?

- Я еще немного поработаю с вашими спецами. Шеф кидает на другой проект, - отчасти это действительно было так. - Устал я, Вацлав, - произнес Петр несколькими минутами позже.

Тот понимающе покачал головой.

По сути, кукольники и бустеры делали одно дело, но с разных сторон. Для увеличения интеллектуального потенциала отдельно взятой организации можно было либо купить сильный бот-ментат, сделанный кукольником, либо провести специальный тренинг под руководством опытного бустера. Оба метода имели свои недостатки. Бот, особенно сделанный из динамического дайса, а не просто отвечающая на вопросы голова, тупой мимир, работал год, от силы - два. После отработки протокола и выполнения всех задач, которые перед ним ставились, он "умирал". Долгожители, вроде Фауста - шефа аналитиков банка "Дойче-Дрезден", были штучной работой и стоили несколько сотен миллионов. Бустинг давал такие же впечатляющие результаты, но если это делал "мясник", то интенсивная раскачка творческих способностей могла закончиться частичным разрушением личности. Однако работа, проведенная настоящим профессионалом, была практически лишена подобных побочных эффектов.

В свое время он хотел заняться бустингом, но тогда Белодед резко его осадил. Восстановление психической структуры личности с использованием реальных фактов и деталей, которые нельзя было изменять, требовало полной отдачи. От подобной работы всегда оставались отпечатки – как у хорошего актера, который вживается в роль и даже перенимает некоторые привычки героя. Для Петра было проще создавать карты сознания в Mind's Builder, ваяя ботов-ментатов, делать искусственную во всех смыслах этого слова жизнь, чем собирать по кускам чьито семьдесят лет, разбираясь с не изжитыми до конца комплексами, неосуществленными амбициями и неудовлетворенными желаниями. Киберклоны тех двух стариков, которые он делал для Тумоса, дались ему непросто. Фотографии, видеозаписи, демы посещений кластеров, истории психологических травм и личные письма. Пакет этих "документов" нужно было тщательнейшим образом перелопатить, чтобы прописать основу будущей "куклы". Бустеры называли это протоколом - последовательность действий, ведущая к достижению жизненных целей, скрытая и явная мотивация.

В боте была зашита часть его жизни. С другой стороны, память утонувшего Сергея Дементьева стала частью жизни Петра. И еще несколько недель после того, как он сдал работу, ему снилась Мойка, комната в старой общаге Политеха с нацарапанной на стекле цифрой "1991" и силуэт разводного моста над Невой.

- Слушай, ну у тебя и жара. Ты не против?

- Валяй.

Она стянула пуловер и осталась в обтягивающей черной футболке с оборванными рукавами. На левом плече у нее была татуировка: оскалившийся череп, один глаз которого сиял холодно-синим, другой был ярко-красным. В череп был вогнан гвоздь темно-красного цвета. Его согнутая шляпка торчала из макушки, а острие выходило из треснувшей нижней челюсти.

Штырь. Гвоздь. На жаргоне сетевиков так называли адаптер полного нейроподключения. Подобные татуировки носили операторы из британского подразделения Holy Bolts, кибернетической полиции Соединенного Королевства. Они первыми начинали работать с Memphis через полный интерфейс. Но в их тату череп был проткнут с двух сторон – сверху и сбоку. Символ имел бесконечное количество модификаций, доступных по приемлемой цене в любом тату-салоне.

Нейл. Copper Nail. Медный Гвоздь. Эрика придумала этот ник сама, как придумывали их себе десятки тысяч подростков, мечтавших о карьере крутого хакера. Юные хакеры начинали с подделки рефлектов для Сайберглоба, для того чтобы пошуровать в кластерах крупных универмагов типа болсеровских "колодцев". Более умные и талантливые писали сканирующее пэо для откачки информации из закрытых слоев дайса, это касалось в основном информации по финансовым потокам и стратегическим планам компаний. Юнцы писали вирусы, ферментный софт для беспредельщиков Области, легкие псионические системы защиты. Иногда начинающие хакеры работали в "двойных командах". Их, в большинстве своем еще несовершеннолетних, ловили практически их ровесники, только что вышедшие из стен кибер-академий "солдаты бинарного фронта". Некоторых малолетних нарушителей перевоспитывали, и потом они уходили учиться в эти самые академии.

Очень немногие из баловавшихся мелким хулиганством на просторах Си-Джея делали профессиональную карьеру – создавали вирусы-убийцы, сжигавшие железо, на котором обитал корпоративный AI; писали "тяжелую" псионику для кластеров "третьего сегмента"; работали с Memphis – "осью", дававшей доступ к контурам управления Сайберглоба, дестабилизируя работу предприятий, банков и военных систем. Они делали еще очень много других интересных и высокооплачиваемых вещей. Каста технокрыс, профессиональных взломщиков, чьи биографии Interpol и подразделения корпоративных разведок крупных компаний знали наизусть. Некоторые из этих бойцов еще помнили командную строку в DOS и уже воспитывали внуков. На хак-сцене тусовалось третье поколение.

Легенды, домыслы и прыщавый романтический бред окружал эту сферу. Игроков хакерской сцены иногда путали с GK из мобильных сегментов. Но армия технокрыс, как и сорок лет назад, продолжала оставаться сообществом продвинутых технарей. Они не пытались обзаводиться пакетами акций, недвижимостью, контролем над ресурсами и высокотехнологичным производством, не занимались политическими играми и созданием новых героев масскульта. Этим активно занимались гейткиперы.

Эрика сумела добраться до той черты, где начинаются настоящие дела. Игра в прятки с частными сыщиками, нанятыми братом, сделала ее экспертом по следящим спутниковым системам и методам их обхода. Подделкой персональных CG-рефлектов и кредитных кодов она занималась походя. Она могла бы пойти дальше, но вовремя поняла, что топает не туда. Копнула глубже, и стало ясно, что восстановление личности не было основным профилем "крутых компьютерных ковбоев". Некоторые из них пробовали делать подобные вещи, но таких за глаза называли "мясниками". Настоящим бустингом занимались профессиональные психологи из солидных клиник, военные эксперты и гейткиперы, которые держали пальму первенства в этом секторе рынка. Их коньком был чистый бустинг, без применения имплантантов и фармацевтики. В деле восстановления личности это было одним из основных факторов, влиявших на решение юристов. Химическая или кремниевая прокачка сильно тормозили процесс, и с вероятностью три к одному дело могло закончиться отказом в восстановлении юридических прав. И тогда мисс Мортон решила действовать сама. Начались ее поиски выходов на GK-кланы.

Брахман был прав, Эрика должна была клюнуть на кочевника не только из-за романтики дороги или какого-то "момента истины", о котором говорил Степанов. Ей нужны были связи, выходы в систему, где она могла бы сама стать бустером или найти человека, который смог бы сделать из тупого голема прежнюю Энджел Мортон.

- Это Фидлер. Возможно, во Фленсбурге ее будет ждать Гессенец. Ориентировочно - черный Beowolf, HLH-9971-18. Длительный визуальный контакт нежелателен. Сейчас ребята подбираются к линии видимости. Сукин сын прячет рефлект за какими-то новыми масками. Слухи о дайсе подтвердились: Дементьев связывался с Депозитарием два дня назад и заказал "сухой слепок" самой высокой плотности, какую только ребята смогли найти.

Доводка "продукта" главным образом проходила в развлекательных центрах Си-Джея. Поведенческие реакции, язык тела, лексика с грамматикой – все то, что требовало четкой и детальной проработки, делал Казимир Бонецкий, кукольник из команды Вацлава. Этот женолюб занимался ботами-гайдами для частных пользователей со средним доходом. Отфильтрованная гейткипером и его ботами-"неграми" информация должна была быть подана клиенту в соответствующем виде. Либо молодым человеком строгой наружности, либо юной мадмуазель приятной внешности. Облеченному в графическую полигональную упаковку AI придавались индивидуальные черты, которые должны были расположить пользователя к общению. Казимир плохо прописывал базовый протокол, но делать ботов привлекательными он умел.

Последняя фаза доводки проходила на "Пирсе", одном из прибрежных кафе в Санта-Монике. Вид на Тихий Океан и пляж, длившийся в обе стороны бесконечности. По "Пирсу" ходили девочки в купальниках и мальчики в цветастых гавайках. Их рефлекты полностью соответствовали тому, кем они были в реале, камеры "Пирса" фиксировали все детали их одежды и контуры тел. Основной сервер лишь чуть-чуть корректировал недостатки фигуры, убирая складки с животов и добавляя округлости сверху и снизу. Вокруг их рефлектов не было светло-оранжевого ореола. Оранжевая кайма была вокруг Казимира, Петра и членов еще одной компании. Это означало, что посетитель в реальности находится далеко от Западного побережья. И, быть может, даже не в Соединенных Штатах.

"Отвертку" они делали сами, предварительно уплатив по девяносто девять символических центов за то, чтобы в рефлектах их стаканов поблескивало нечто, похожее на мартини со льдом. "Гетьман" и апельсиновый сок в пропорции один к одному в чашках, из которых днем обычно пили чай. Они потягивали "отвертку", сидя в опустевшем офисе Казимира в пригороде Кракова. На Западном побережье было восемь вечера, в Польше – третий час ночи. Гейткиперы ждали: сегодня Эрика назначила боту встречу в этом кафе. Отец утрясал какие-то дела в Лос-Анджелесе и взял ее с собой. Целыми днями она валялась на пляже и каталась на роликах по прибрежному бульвару, а по вечерам бывала здесь.

Эрика пришла первой. Точнее, прикатила на роликах. Обрезанные Levis, футболка с надписью "I Love L.A.", роллерские перчатки на руках, CD-плеер. Усталая от своих забот девочка-подросток. Медно-рыжие волосы были перехвачены полоской, менявшей цвет в зависимости от музыки, игравшей в зале. Эрика плюхнулась на стул и сняла ролики. Подошедший официант взял у нее ботинки и принял заказ на "Кокосовую пальму".

Динамики, установленные за стеной, ловили шум океана, спокойного в тот вечер. Петр посмотрел в окно. Появились первые звезды, багровая полоса заката обрывалась линией горизонта.

Там, за горизонтом Си-Джея, становились доступны кластеры Шельфа. Среди них были пространства, вход в которые предварялся надписью "Host is not registered" – "Хост не зарегистрирован". Здесь начинался "третий сегмент глобальной Сети".

"Третий сегмент" называли поразному: "Сумеречная зона", X-Zone, Черная Сеть. Напыщенные определения в основном использовали желтые таблоиды, сценаристы боевиков на сетевые темы и прочие дилетанты. Среди постоянных пользователей "третий сегмент" был Областью. Историки Сети давно сошлись на том, что странное название было позаимствовано из игровой вселенной Brotherhood. Область Героев, место, где жизнь пользователей зависела не от законов, которые устанавливали официальные лица пространства, а от силы, с которой индивид мог противодействовать закону и тем, кто его установил. Сутью Области была неограниченная свобода действий. Изнанка Сети, емкость, где скапливался весь мусор, который нельзя было выносить наружу. В Шельфе играли, отдыхая от проблем реальной жизни. В Области жили, удовлетворяя те желания, за реализацию которых в реальности могли дать пару десятков лет тюрьмы.

Таблоиды муссировали извечную тему секса и виртуальности: порнографические магазины, виртуальные бордели, истории о секс-рабынях, занимавшихся "этим" через Сеть. Но они описывали только вершину айсберга. Тем, что было скрыто темной поверхностью воды, занимались профессиональные психопатологи. В кластерах Области обретало форму коллективное и индивидуальное бессознательное, стремление к смерти, немотивированная агрессия, жуткие фантазии несостоявшихся палачей и диктаторов.

Но "третий сегмент" был изнанкой не только психики Homo Sapiens. Его существование было необходимо многим относительно нормальным с точки зрения психиатрии людям. В Области не существовало ограничений на использование биотехнических и психотронных защитных систем, вплоть до "тяжелой", смертельной псионики. Место и время, защищенные от чужих глаз и ушей лучше, чем любой бункер в реале. Этим пользовались наркодельцы, торговцы оружием и стратегическим сырьем, политики всех расцветок, национальные разведки, мафиозные структуры. Пользовались, разумеется, не афишируя это. Для крупного политика быть уличенным в содержании "черного сервера" означало конец карьеры, для влиятельного бизнесмена или финансиста - переход в разряд нечистых на руку, со всеми вытекающими для репутации последствиями.

Область была тем противовесом, тень которого уравновешивала закон и порядок глобального информационного пространства.

Петр оторвал взгляд от горизонта. Эрика и бот уже о чем-то оживленно беседовали. Кажется, тогда она спрашивала его о том, что он пьет сейчас в реальности, а он шутил, меняя содержимое стакана, в котором то появлялся томатный сок, то плавала долька лимона. В один момент стакан просто исчез в его руке, а вместо него вдруг появилась старомодная пивная кружка. Стандартный набор ловеласа из киберкафе, но бот делал это настолько непринужденно, что Петр сам несколько минут с удовольствием наблюдал за его манипуляциями.

Тогда на плече у нее еще не было татуировки.

Она стала связываться с ботом сначала через день, потом почти каждый день. После той встречи Эрики с "Сергеем" наступил перелом. Преторы верно просчитали стратегию и нанесли двойной удар: девчонка клюнула на романтика Магистрали, у которого к тому же могли быть связи. Теперь у них были нити, и все, что нужно было делать, - осторожно дергать за них в нужном месте и в нужное время.

Утром Петр передал Казимиру все контрольные пароли бота и съехал с проекта.

Днем позже Эрика сбежала в Европу.

Они въехали в небольшой городок в сорока километрах от Фленсбурга, миновав старую церквушку

с оградой, выложенной из кусков серого гранита. Суперван проехал несколько кварталов, и Эрика попросила притормозить около супермаркета. Девушка выскочила наружу, не надевая плаща. Ветер по-прежнему разносил пыль по дороге.

Наполовину расстегнутая сумка обнажила край стального цилиндра. Это был криогенный резервуар, жидкокристаллический монитор на верхней крышке показывал внутреннее состояние хранилища. Рядом с замком был стандартный выход для подключения к компьютеру. В ухе опять зашумело.

- Это Фидлер. Куда она побежала?

- За чипсами.

- А-а-а... Вообще-то, девочка она крутая...

- Что ты имеешь в виду?

- Знакомства. В таком юном возрасте... В неполных восемнадцать тусоваться с Гессенцем, это что-то.

- Что такого особенного в Гессенце? Парень делает сканирующий софт, прозванивает на заказ закрытый дайс. Стандартный набор услуг крепкого середняка.

- Его родной брат работает на Noostech Inc. По контракту. Специалист по перегонке сухого дайса в живую модель и обратно. Он может переконвертировать образцы крови и кожи из холодильника в киберкопию.

- То есть, если на перекрестке ее действительно ждет этот немец, Карелину-младшему предстоит простая и убийственная дилемма...

- Ага, или в Лозанну поедет цифровая копия, а если ее все-таки перехватят где-нибудь на трассе быки Василия, она устроит спектакль с шумом и криками, как обычно. Гессенец сможет восстановить материал в регенерирующих наноустановках в Noostech Inc, и тогда Карелину придется нанимать хороших адвокатов. Либо, если не получится ее перехватить, восстановление будет производиться с нормального материала. Просто, как дважды два.

- Теперь понятно, почему Василий спешит.

- Еще пара часов и все это закончится... Все, она идет, конец связи.

Эрика повернулась к нему, в руках у нее была большая пачка чипсов.

- Хочешь?

- Нет, спасибо.

- Как хочешь, – она поудобнее устроилась в кресле и рванула за край пачки. Пакет громко лопнул и из него полетели желтые хрустящие хлопья, засыпав кресло и пол салона.

- Ой, извини...

Кочевник снял руку с рычага коробки передач. Эрика достала упаковку разовых салфеток, сделала из одной кулек и принялась собирать рассыпавшиеся чипсы.

Петр посмотрел на суетящуюся Эрику. Они проболтали несколько часов ни о чем, как и положено случайным попутчикам. За эти несколько часов они успели поговорить о многом, о делах, семье, друзьях и о том, что делается вокруг, и о том, “как пунктир белой полосы наматывается на карданный вал”. Петр многое понял. Хакерша упомянула всего несколько деталей, о которых нельзя было получить представление, изучая предмет, сидя в аудитории или библиотеке, что говорило о неплохой для ее возраста степени осведомленности. Она знала о том колпаке, которым ее накрыли. Знала о его существовании, но у нее не было цельной картины. Была мозаика из тысяч осколков, в которой перепутался сленг хакерских чатов, внутренние отчеты по биотехнологиям Noostech, пьянки с магистральщиками на перевалочном пункте в Нью-Кельне, продажа ворованных рефлектов как способ заработать на проезд через Туннель-под-Проливом и лицо того парня, который говорил с ней сегодня. Эрика не представляла себе слаженность и масштаб того механизма, который вращался вокруг нее по геостационарным орбитам и волоконным стволам коммуникаций. Два ушедших из ее рук контейнера, эти две крупные неудачи воспринимались ней как ее досадные ошибки в игре с этой механикой, а не как закономерность, которую трудно избежать. Глядя на нее, пытающуюся навести порядок в салоне, Петр подумал о той паре мелочей, которая отделяет ее от того, чтобы понять, где закончились случайности.

Она подняла голову, услышав щелчок открывающейся дверцы.

- Ты куда?

- Помою машину.

- Раньше не мог? – несмотря на грубость фразы, в ее голосе не было фамильярности.

Петр сухо кивнул ей.

- Наведи порядок в салоне.

Партию этих суперванов консорциум приобрел у GMC со скидкой в пятнадцать процентов. Первоначально они предназначались для транссахарского проекта “BP” – техникам, которые должны были обслуживать ливийский и алжирский участки трубопроводов. Улучшенная ходовая часть, место под диагностическое оборудование, система жизнеобеспечения. Проект накрылся медным тазом, и гейткиперы купили эти замечательные машины. О сахарском проекте напоминали только номера бортов, проставленные на заводах в Детройте. Болван-дроид, утробно жужжа, ехал вдоль борта, смывая вчерашнюю засохшую грязь. Темно-зеленые щетки оставляли чистую полосу, на которой проступили ярко-красные буквы и цифры. B-81. По легенде, такой же номер был у борта, на котором ездил Сергей Дементьев.

Глядя на белую пену, стекавшую по борту, Петр думал о том, что это ничего не меняет в той партии, которую Эрика сейчас играет со своим сводным братом. Она прошла точку возврата задолго до того, как тормознула его на трассе. Если бы сейчас Фидлер или Брахман спросили, зачем он это делает, вряд ли бы Петр нашелся что ответить. Слишком многое пришлось бы рассказывать. Не так, не так надо было все делать... Может быть, зря он съехал с темы год назад. Слепить марионетку и отдать ее в руки другого кукольника. “Когда буря загоняла нас в дом...”. Хочешь что-то сделать хорошо, делай сам. “Ветер нес тех, тех, кто не для наших глаз”. Эта война не закончится, после этого раунда будет еще один. Новая травма и новый виток. Эрика будет мстить. Василий отбиваться. Потом брат опять пойдет в атаку. “Когда небо над твоей головой...”. Может быть, если бы он вел сценарий, то всего бы этого не было и она извлекла бы свои уроки. Осознала, с чем она столкнулась. “Легко ли ты скажешь, кто убил тебя и кто тебя спас?”. Момент истины. Степанов никогда не врал и редко ошибался. Надежды было мало, но попробовать стоило.

Последние белые клочья пены превратились в черные пятна на асфальте. Дроид подъехал к Петру, ожидая дальнейших указаний. Кочевник дал отбой, запрыгнул обратно в салон, и ван резко рванул с места.

Остаток пути они молчали.

Черный Beowolf ждал на другой стороне перекрестка, рядом с небольшим видеомагазинчиком. На улице почти никого не было – воскресенье, все покупки местные бюргеры сделали вчера. Двое мотоциклистов лениво просматривали журналы у лотка с прессой. Эрика натянула пуловер, открыла дверь и выскочила из машины, вытягивая на ходу кожаный плащ. Поправила волосы, сдвинула на макушку очки. Сумка, противно шурша по коже сиденья, сползла на обочину. Эрика ухватилась за единственную лямку и перекинула ее через плечо. Дверь глухо захлопнулась. Она отошла на десяток шагов, обернулась и робко помахала ему рукой. Петр помахал ей в ответ.

В нагрудном кармане запищал мобильный телефон.

- Это Фидлер. У тебя все нормально?

- Да, можно сказать и так.

- Пришло подтверждение от наблюдателей, ее действительно ждет Гессенец.

- Тут действительно припаркован черный "Волк" HLH-9971-18. И что теперь?

- Сворачиваемся. Физкультурная команда Карелина уже в пути. Третьей фазы не будет; единственное, что утешает, – он готов оплатить все, что планировалось... Погоди, почему она стоит?

- Кто?

Петр огляделся вокруг. На другой стороне не слишком широкой улицы стояла Эрика и внимательно смотрела на борт "Ирокеза".

Он положил руку на рычаг коробки передач и двинулся с места.

Ветер стих. Солнце, пройдя высшую точку, начало заваливаться на запад.

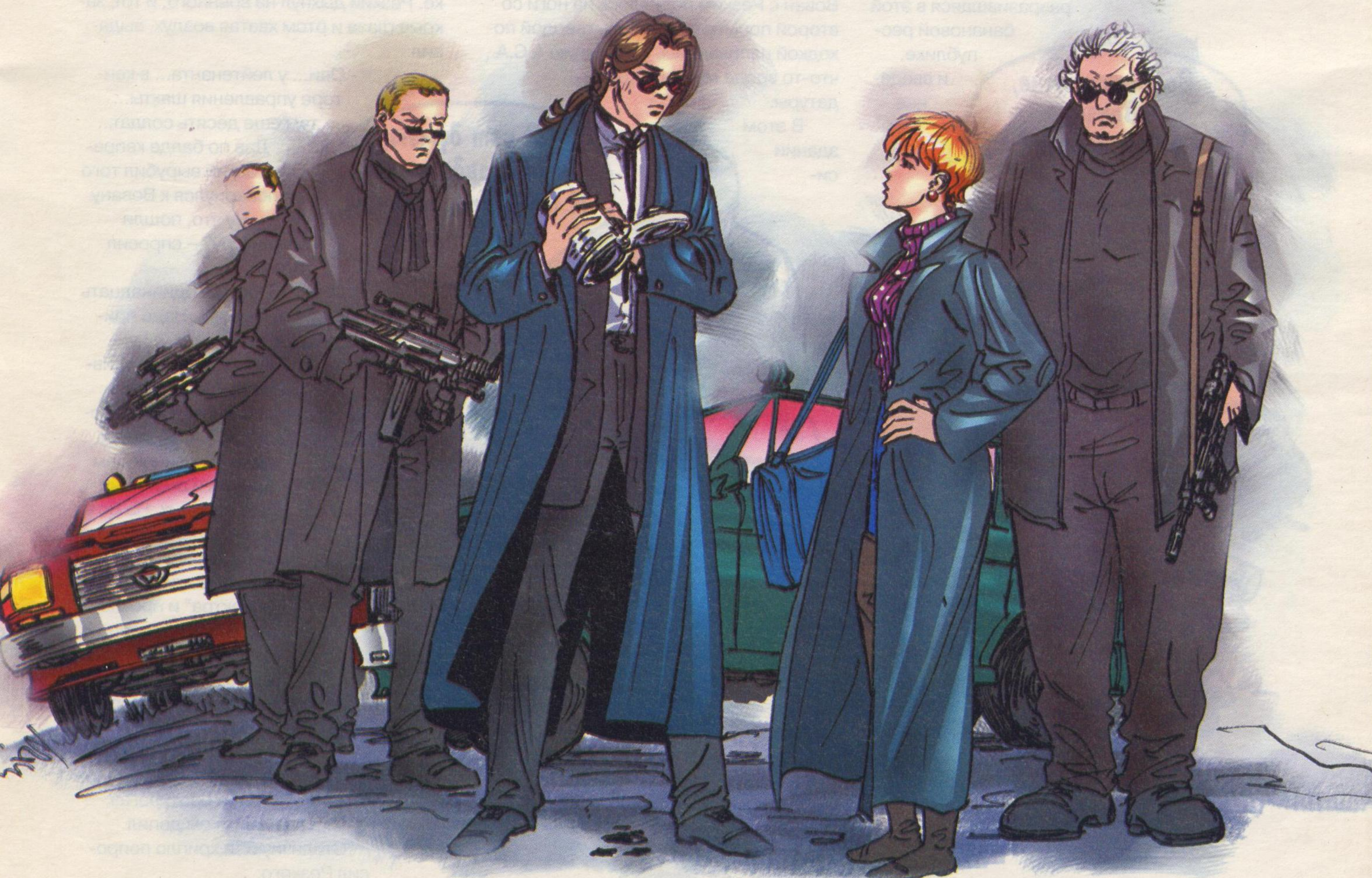
Их перехватили на трассе через полтора часа после того, как он расстался с ней на перекрестке. Ребята передали в офис запись. Грубая работа. Это был последний контейнер, и Карелин решил не устраивать сложных многоходовых операций. Гессенец действительно собирался сделать цифровую копию ДНК. Рабочие файлы вместе с компьютером отобрали, а немца послали подальше сразу же после того, как вытащили Эрику из Beowolf'a. Содержимое термоса Карелин самолично вытряхнул на асфальт.

Пока Василий высказывал ей все, о чем размышлял последние полгода, она дожевывала остатки чипсов, сидя на капоте одного из карелинских джипов. Распотрошенный вещмешок лежал рядом на дороге. Ее не раз ловили оперативники из киберполиции, юная хакерша знала всю процедуру наизусть и всегда носила с собой сумму, требующуюся для уплаты штрафа. Но сейчас ее спокойствие было не таким, какое бывает у опытного нарушителя со стажем, подписывающего протокол в участке. Это было спокойствие игрока, уставшего от затянувшегося матча в серии плей-офф. Время игры вышло. Прозвучал финальный свисток, и счет был не в ее пользу. Пришло время для того, чтобы обдумать ошибки, заново оценить возможности соперника и определить новые цели.

Не обращая внимания на бушующего брата, Эрика соскочила с капота, подняла лежавший вещмешок и пошла в сто

рону от трех машин, стоявших на обочине. Скомканный пустой кулек полетел под широкие колеса джипа.

"Ты знаешь, что самое интересное во всем этом? В том, что все равно, выиграл ты или проиграл. Это второстепенные детали декораций. Боль оттого, что по тебе проехало что-то очень большое, пройдет. Боль всегда проходит. Тут нет ничего страшного, у каждого из нас на спине свой след колеи. Куш, если ты и сорвал его, рано или поздно уйдет в песок. Но вот далеко не у каждого остается тот опыт, который убивает невежество относительно своей персоны, отучает от привычки плевать против ветра, доверять дуракам, синоптикам, политикам. Вот главное. Не в том, что ты выиграл или проиграл. А в том, понял ли ты, чем ты стал после всего этого".



Старшина Степанов и Константин Подстрешный

ОТПУСК

День первый.

По личному приказу королевы Дейдраны комендатура Читзены закрыла поселок со всем населением и туристами "до особого распоряжения". Военные забрали паспорта у туристов. Среди прочих толстосумов затерялись и два бритых затылка наших соотечественников.

- Во, блин, попали, – сплюнул Вован. – Отдохнули, значит, все понтово, оттянемся... Че кипеш наводил? Надо было, как все, в Анталью...

- Прокатили нас, как молодых. Турагенство попало, когда мы вернемся, – мрачно ответил Резкий, отхлебывая пиво. Затем, посмотрев на уже пустую банку, сказал своему корешу: - Пошли в ларек.

Наверное, стоит кое-что объяснить. Два братка, купив турпутевку в одну из южных стран, поехали "чиста отдохнуть" от насущных бандитских дел. Их расслабуху прервала гражданская война, разразившаяся в этой банановой республике, и введение военного положения с полным запретом на перемещения по стране и комендантским часом. Приятели как раз осматривали местные руины, не забывая ставить на них соответствующие надписи на "великом и могучем", когда вся эта канитель и началась. Да, совсем забыли сказать, что эта южная страна называется Арулько, а городок (или, скорее, поселок), в котором застряли два братка, – Читзена.

Набрав в местном ларьке всевозможной закуски, братки уселись на полянке под пальмой и стали думать, что делать дальше. Уже второй день они били здесь баклуши, запивая это "мероприятие" пивом и каким-то пойлом местного производства. На этот раз Вован достал из чемодана НЗ – три бутылки "Столичной", чтобы "снять напряг".

Где-то к середине третьей бутылки приятели определились с тем, что отъем паспортов у тех, кто не участвует в местных разборках, – это "западло" и что "не лохи с таким куканом мириться". Прихватив остатки "Столичной", Вован с Резким поднялись на ноги со второй попытки и не очень твердой походкой направились к строению A.C.A., что-то вроде местной комендатуры.

В этом здании сидели три солдата, которые резались в карты. Появление двух нетрезвых русских туристов вызвало грубую ругань и попытку вытолкать их на улицу. На требование Резкого (он знал английский лучше Вована) вернуть паспорта, какой-то капрал попытался дать ему пинка. Лучше бы он это не делал. Резкий не просто так получил свою кликуху и ко всяким попыткам наезда относился всегда предельно жестко. Капрал, не ожидая от двух пьяных туристов ничего, кроме перегара, получил апперкот в солнечное сплетение и, замерев на мгновение, сложился, как перочинный ножик. Вован оказался на удивление сообразительным и со всего размаха стукнул лбами двоих других солдат.

Оттащив бесчувственные тела в угол и связав, братки обыскали помещение, но паспортов своих не нашли. Приведя в чувство капрала, Резкий спросил у него:

- Где ксивы, лох? Че жмуришься, отдавай мои и кентовы документы...

Капрал только скривился в усмешке. Резкий дыхнул на военного, и тот, закрыв глаза и ртом хватая воздух, выдавил:

- Они... у лейтенанта... в конторе управления шахты... там еще десять солдат...

Дав по балде капралу, Резкий вырубил того и повернулся к Вовану.

- Ну что, пошли в контору? – спросил Вован.

- Погоди, одиннадцать вояк – это не три. Надо придумать что-то.

План родился на удивление быстро для нетрезвых братков. Строение A.C.A. являлось также и хранилищем оружия и амуниции для военных. На Вована надели три бронежилета, кевларовые поножи, каску "Спектра" и противогаз. В одну руку он взял гранату с горчичным газом, а в другую – недопитую бутылку водки и походкой пьяного пингвина двинулся к конторе. Около двери оттянул с лица противогаз, мощным глотком допил "Столичную" и хрипло попросил Резкого:

- Слышь, в этом прикиде дви-



гаться трудно. Ты меня подтолкни, когда я в дверь входить буду.

Резкий распахнул дверь в контору, мощным пинком затолкнул в помещение Вована и тут же закрыл дверь.

- Ша! – донесся клич Вована из-под противогаза, на пару мгновений воцарилась мертвая тишина и ударил залп из разнокалиберного оружия. Затем раздался звук падающего тела и шипение выпускаемого газа. Еще через полминуты из-за двери стали раздаваться сдавленные стоны и кашель. Выждав еще полминуты, Резкий распахнул дверь и ворвался внутрь. Вован лежал на спине без движения, солдатня – вповалку, кто где. Сорвав с приятеля верхний бронежилет, весь пробитый и утыканный пулями, Резкий снял с него каску и противогаз и выдохнул:

- Вован, ты живой?

Тот открыл глаза, довольно оскалбился и ответил:

- Понто-о-ово! Мне даже понравилось... Помнишь, мы в Большом театре с "тарзанки" прыгали? Это круче.

Облегченно вздохнув, Резкий стал обшаривать помещение. В этот момент в туалете кто-то кашлянул. Браток ударом ноги открыл туда дверь и увидел, как над унитазом склонился начальник Читзенской шахты Освальд. Вид у него был, прямо скажем, скверный. Видимо, какая-то часть горчичного газа сумела просочиться в туалет, где Освальд спрятался.

- Значит так, крыса ты канцелярская, - рявкнул Резкий – где паспорта, которые у нас отняли?

- Точно не знаю, но их куда-то увезли сегодня утром.

- Блин! Во невезуха! Эй, Вован, придется нам еще тут задержаться, обломим лохам рисовки, – крикнул Резкий приятелю, стаскивающему с себя бронежилеты. И уже обращаясь к Освальду: - Считай, что у твоей шахты теперь новая крыша.

Освальд вяло кивнул и снова склонился над унитазом...

День второй

Весть о том, что какие-то смельчаки захватили Читзену и находящуюся в ней шахту, тут же распространилась по Арулько. В народе наблюдается невероятный всплеск революционных настроений. Повстанцы активизировали свои действия и подняли восстание в Орте, небольшом городке на Севере страны.

Прознав, что их освободители – из России, Янни, местный смотритель руин, достал откуда-то целый ящик водки. Вот только Освальд, начальник шахты, был не слишком рад происшедшему и что-то лепетал про людей из Сен-Моны и еще что-то бессвязное. В конце концов, выпив водки, совсем обезумел и кинулся в шахты, где стал носиться из одного забоя в другой. Похоже, горчичный газ как-то повлиял на психику Освальда и вызвал белую горячку. Его не стали ловить, решив, что, может, проспится человек, когда набегается.

Пирушка была в самом разгаре, когда около конторы нарисовался какой-то угрюмый субъект. У наших братков глаз был наметан и, несмотря на то, что они уже прилично набрались, Вован с Резким тут же опознали "коллегу" по профессии.

- Значит, вы и есть те психи, которые сунули свои лапы туда, куда не надо было совать? Неужели Освальд не сказал, что эта шахта – под нашим контролем и никто, слышите – никто, не может...

Договорить типу не дали. Может быть, если Вован с Резким были бы трезвыми, они бы просчитали ситуацию и не стали входить в конфронтацию с местной преступной группировкой, обитающей в Сен-Моне, городке чуть южнее Читзены. Но водка сделала свое дело, и гонца Сен-Монских гангстеров отметелили так, что бедолага тут же попал под капельницу.

Вован с Резким набрали вооружения, патронов, гранат, водки, напялили бронежилеты и, сев в шестисотый Мерс, на котором приехал пижон в черном костюме (ему он все равно больше уже был не нужен), отправились в Сен-Мону.

День третий

На следующее утро экстренный выпуск центральной газеты Арулько украшал аршинный заголовок: "Русская мафия устраивает беспредел в Сен-Моне". В колонке редактора рассматривались явные аналогии с Афганистаном.

А в это время двое светил отечественной интеллигенции катили в трофейном шестисотом по одинокой дороге из Читзены в Сен-Мону. Вернее, в этот момент они остановились на невесть откуда взявшемся в такой глуши светофоре (сектор G3, для тех, кто понимает). Только Вован с Резким разобрали по частям фугасную гранату и приготовились собрать ее обратно, как почувствовали ощутимый удар. Сзади стоял Лексус с номером, на котором вместо цифр красовалась надпись "Queen".

- Ну че, сделали лоха на бабки? – Вован с привычным видом вышел из автомобиля. - Эй, чикса, ты, в натуре, крупно влетела, что там у тебя есть отмазаться...

- Я Дейдрана, правительница этого государства!..

- Ну, ты, в натуре, попала, че там у тебя есть? Дворец, дача, ты все продашь, поняла, все. Мужик твой на нас лопатить всю жизнь будет. А бабло не отдашь, зароем, понятно?

Дейдрана явно опешила, так с ней еще никто не разговаривал.

- Нету у меня мужа, вдова я... сама бедная, денег в казне постоянно не хватает... - начала канючить королева.

- Совсем без мужика - это плохо... А че, родственников нет? - спросил мягкосердый Резкий.

- Ну, есть немного, пол-Балайма...

- Так ты, че, родственников своих не любишь? – все наседал Вован. – Гони бабки, а то всю твою тупорылую колоду положим...

- Хочешь я тебя с корешом каким закентую? Ты телка видная, может, устроится все, а то у авторитета одного нашего недалече месяца жену замочили, прикинь, это уже пятая... – не утихал Резкий, в котором проснулся природный сводник.

- Точно, а с кореша бабки за мерс снимем... Э-э-э, брателло, на стрелку опаздываем... – Вован заметил на горизонте пыль, поднятую танками охраны, от которых Дейдрана так неблагоразумно оторвалась.

Братки быстренько погрузились в помятый мерс и скрылись в направлении Сен-Моны.

День четвертый

Целый четверг и еще немножко пятницы братки проспали, разделив на две части лучший отель в Сен-Моне.

- Хррр...
- Хррр...

День пятый

Начаты съемки сериала "Бандитский Сен-Моне", большой популярностью в народе пользуются анекдоты про новых читзенцев. В шахтах были замечены странные большие насекомые, но никто на них не обращал внимания, кроме шахтеров, которыми эти насекомые питались. Жители маленькой страны с воодушевлением восприняли новость о том, что их король – Энрико Чивалдори - жив, а значит, жива и надежда.

Как нетрудно догадаться, в Сен-Моне документов также не оказалось. Лейтенанта, ответственного за иностранные паспорта, по слухам, перевели куда-то на Юг. Вернувшись ни с чем в Читзену, Вован с Резким жарились теперь в шезлонгах на солнышке, решая, что же делать дальше.

Отдохнуть браткам снова не дали. В поселок влетел местный мальчуган и закричал, что на Читзену идет отряд солдат.

- Блин, ну что за дела опять?! – Вован сдвинул каску на затылок. – Мы сюда, что, воевать приехали, что ли?

Но было ясно, что отвертеться от боя не получится, и братки с частью селян, которые взяли в руки оружие, заняли оборону на входе в поселок.

Бой шел уже минут десять, когда Вован, вставляя новую обойму в автомат, бросил Резкому:

- Эта... Конкретно, последняя!

- У меня тоже все...

И тут вдруг в тылу отряда правительственных войск началась интенсивная пальба. Кто-то атаковал военных, причем стремительно и эффективно. И главное – вовремя.

Когда стрельба утихла, Резкий, не поднимаясь из своего укрытия, крикнул неизвестным спасителям (может, это были остатки Сен-Монской банды):

- Эй, кто там стрелял?

- Не дури, мужики, свои это, – ответил кто-то по-русски из-за дерева, и на полянку, устланную телами дейдранцев, вышел небольшой отряд хорошо вооруженных бойцов в камуфляже.

- Здорово, земляки! – широко улыбнулся самый рослый из них и опустил ствол автомата.

Это оказались наемники, которых нанял бывший правитель Арулько, чтобы освободить свою маленькую страну от злобной диктаторши. Среди них был и соотечественник Вована с Резким – Иван Долвич, майор бывшей Советской Армии, который теперь зарабатывал на жизнь в различных горячих точках.

- Ну и наворотили вы здесь, – продолжил Иван полчаса спустя, когда с поля боя были собраны все трофеи. – А мы-то думали, кто это кашу в Читзене заварил? Это из-за вашего "примера" в Орте восстание началось. Но, правда, не получилось у Мигеля ничего. На их беду, там неподалеку большой отряд дейдранцев был с танками. Задавили их быстро, и Энрико пришлось нас звать.



День Шестой

С театра военных действий продолжали приходить тревожные известия, отряды наемников продвигались на Юг к Медуне. Повстанцы уже захватили Грам, Камбрию и Драссен, повсеместно проходила тренировка ополчения. В захваченных городах шахты начинали работать на наемников. По слухам, вместе с одним из отрядов наемников шли двое гражданских из Читзены.

История о том, как Вован с Резким вернули свои паспорта, не такая захватывающая, как хотелось бы ее описать. Но реальность иногда придерживает широкий размах журналистского пера. Документы нашлись на одной... коровьей ферме. На кухне сидел лейтенант армии Дейдраны и почему-то плакал. Он согласился отдать сумку с документами в обмен на то, что его выведут из этой проклятой колонии извращенцев.

- Вован, прикинь, этот чмошник просил, чтобы мы наехали на колхозников. Он, значит, у них перекантовался, они его даже отпускать не хотели, а он...

- Не, Резкий, не ценят нынче гостеприимство...

День седьмой

На окраине Медуны догорали танки, бои шли уже в самом городе, королева Дейдрана мобилизовала последние отряды спецназа. Но даже упертой пессимистке Фатиме из Омерты было ясно, что диктаторский режим падет. По сводке из центральной больницы Медуны, некто Элиот удостоен награды как самый частый посетитель травматологического отделения.

Уже в Читзене, куда заскочили братки, чтобы забрать свои чемоданы, им навстречу вышел почти весь поселок. Янни сказал трогательную речь о героизме русских гостей и прочее. Вован растрогался и, хлопнув старика по плечу, сказал:

- Не переживай, дед, я уже звонил по мобиле своим, как круто мы здесь оттопырились. Братва чуть не подохла от зависти. Сказали, что в следующий сезон ни в какую там Анталью отдыхать не поедут, а только сюда, в Арулько.

Янни побледнел, ноги у старика подкосились, и лишь подоспевшие ополченцы не дали тому осесть. А братки уже садились в вертолет, который должен был доставить их в Драссен и уже оттуда на небольшой двухмоторной Цессне до международного аэропорта соседней страны.

- Слышь, Вован, а с отпуском-то мы в натуре пролетели...

- Не рви нитку, Резкий, я братве в Москву отстучал, тут по соседству еще одна страна есть - Тракона, зависнем там на недельку, тыквы в Адриатике отпарим – все понтово...

Почта

Каждый раз во время разбора почты меня не оставляет странное ощущение, будто мысли сотен людей лежат передо мной в законсервированном виде, и в каждом послании может оказаться либо нарезанные дольки ананаса, либо протухшая тушенка, ой, а это письмо похоже на сгущенку – такое же тягучее и сладкое, сплошь похвалы... Похоже, пора перетащить холодильник поближе к компьютеру. Пока я тащу свою "Оку" с кухни, зацените следующие три совершенно разные письма на одну тему.

Блюдо первое: Аллергия на игры

В позапрошлом номере на страницах почты кем-то из редакционных была обронена фраза о старых играх. Причем абсолютно "от фонаря". Эта тема, судя по всему, не оставила равнодушными несколько десятков читателей Нави - вот наиболее достойные и в то же время разные точки зрения.

Письмо номера

Много игр, хороших, разных, плохих и не очень

Как здорово... Вроде бы. Но вот сидишь вечерком и режешься в очередную суперновинку, а сколько их было, и сосчитать то трудно, но вот играешь и чувствуешь сильнейшее ностальгическое чувство по старым добрым Warcraftам, Wolffам, Doomам и Hexenам, где теперь такие игры, которые могли настолько завладеть вниманием, что играешь в нее неделями, месяцами, проходя по сто раз и все мало, вживаешься в атмосферу настолько, что случайно выйдя на улицу удивляешься увидев там обычных людей, а слыша лай собаки пытаешься нащупать "единичку" – свой коронный ножик, и шаришь глазами по окрестностям ища немецкую овчарку.

Из тумана появляется двухголовое чудовище с дубинкой... Ах нет, это всего лишь прохожий, как жаль, а то у меня в кармане остался флакончик с отравляющим газом.

Сейчас что-то не замечал таких игр, вероятно, они есть, но пролетают перед глазами с такой скоростью, что, даже страшно сказать, начинаешь путать их названия. Конечно, есть такие игры как Half-Life, Unreal, Dungeon Keeper наконец, но и они задерживаются не дольше чем на две недели.

В журнале уже кто-то затрагивал эту тему. Но как жаль, что вот так сидя у монитора и задумавшись на минуту понимаешь, что эти времена ушли на всегда. Становится немного грустно, силы воли не хватает долго и упорно разбираться в одной игре. Когда рядом уже громоздится с десяток новых, только что выпущенных игр. Не могу сказать, что это плохо, но все же иногда хочется притормозить, а не получается. Тормоза остались там в Предигробумнойэпохе, прогресс не стоит на месте, а значит нам надо быстрее приспосабливаться. Новому поколению в этом плане намного легче, навряд ли у у него может быть ностальгия по "ушедшим" играм, оно уже привыкло мчаться вперед, не оглядываясь.

Ну что ж, так тому и быть! (это не мое утверждение, а утверждение высших сил, вероятно самого Илуватара).

Всего наилучшего.

Да пребудет Ваш журнал царствовать вечно на этой да и на других планетах Бесконечной Вселенной. И да пребудете вы в вечной любви почитателей и уважении недругов, или завистников.

Артем aka Kont

А что ты, уважаемый читатель, собственно хотел? Эпоха "Предигробумная" кончилась, когда в индустрию пришли дяди с большими кошельками, то есть лет десять назад. Как верно подмечено в письме, скоротечность игр действительно несколько раздражает, хиты сменяются хитами, и не успеваем мы поиграть в последнюю новинку, как золотая труба индустрии с нацарапанной гвоздем надписью "Реклама" снова зовет в магазин. В конце концов, и сейчас появляются такие шедевры как Fallout, в которые можно играть не одну неделю, или Longest Journey - ведь потрясающая по качеству и красоте игра. Но, не стоит волноваться, вот выйдет X-Box, да посбегают оставшиеся разработчики на PSX2, так снова каждая хорошая игра будет казаться откровением.

Не могу больше видеть этот монитор, этот системный блок

Я забыл когда в последний раз играл и работал за компьютером. Ground Control – это, насколько я помню, последняя игра, в которую я играл. Нет, я читаю журнал, покупаю новейшие игры, но они скапливаются у меня на столе. Heroes Chronicles – Моя последняя надежда, как я ждал возвращения своего кумира, но поняв, что это сборник кампаний, я разрыдался, потому что понял, что я опять буду сидеть и смотреть на комп, подходить по-ближе и опять отходить. Чем-то я похож на whit knight`а (№8(39)2000), но я даже сесть и начать играть не могу.

Сначала хотел пожаловаться на некоторое сокращение раздела почты, но решил не делать этого, это уже от того, что я читаю уже не столько про игры сколько о том, что творится в околоигровом мире.

Vasili Elkin aka Роман (г.Конаково)

Эта древняя страшная болезнь известна как "слишком много кушать", к сожалению, история не донесла перевода названия недуга, зато донесла рецепт в очень бородатой компьютерной шутке. Народное средство: два ковша водки, один ковш пива, тазик не давать, сослать в деревню, женить.

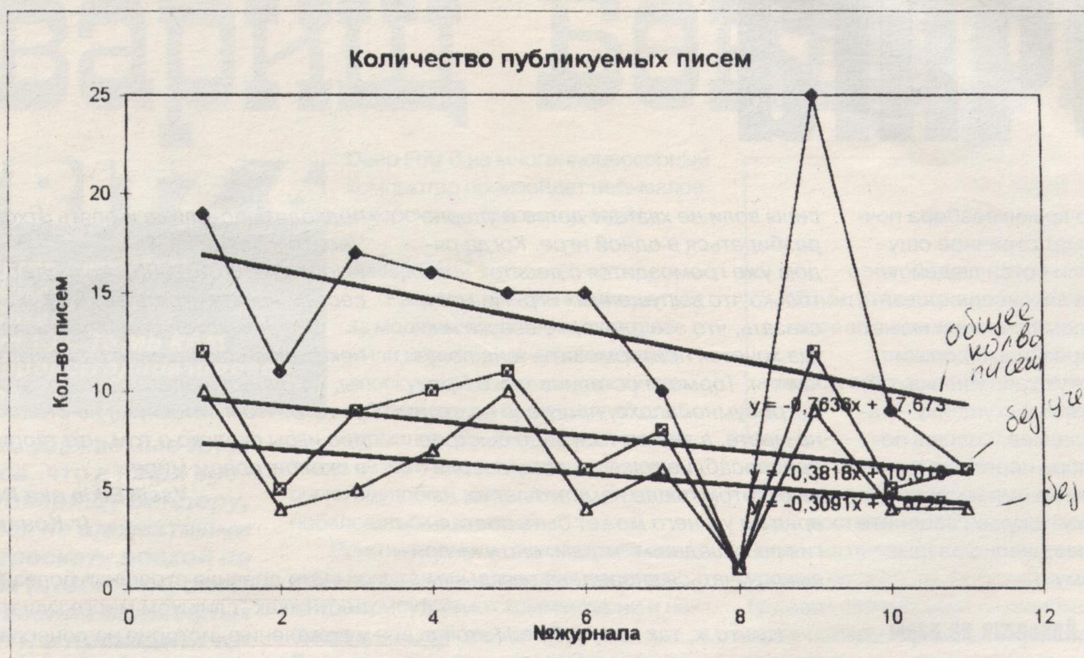
Он кислый!

Старые игры свое отжили! Дайте дорогу молодняку! Ух, как меня раздражают наши "игровые" старички и старушки, особливо старушки! Этих особ немного, но они стоят всех старичков вместе взятых. В общем, меня бесит команда, бесит этот корабль, бесит остров и сокровища, сэр – говаривал капитан Смоллет. И был чертовски прав. Что за нытье слышится по старым играм? Те кто не нашел новых кумиров. И знаете, кто ноет? В основном те, кто сейчас-то и не играет-то толком, то есть люди повзрослевшие, окончившие учебу, делающие карьеру, в конце концов, просто выросшие из игрушек пусть даже и компьютерных. Для них игры стали своеобразным воспоминанием, если не о детстве, то о беззаботной студенческой юности. Сейчас игры не то чтобы не интересны, но взрослому дяде, который пяток лет назад днями сидел в doom`е просто некогда играть, у него нет на это времени, и он утешает себя, заверяя, что играть-то некогда, так сказать, синдром Лиса&Виноград.

Все равно, что говорить – ах, кино нынче не то... и смотреть только "Москва Слезам не Верит" или "Кособланку". Никто не отрицает ценности этих картин для киноискусства, но есть же и новые фильмы. "Брат 2" например... кхм, ну или "Танцующая в Темноте".

Василий Котов aka Zuza

Поражает издевка в максималистском подходе современной молодежи, казалось бы ответить ему следует



"пойди-поиграй в старые игры", "а знаешь какими они были"... но ведь понимает же сорванец, все понимает, и пишет, издеваясь над собой, а заодно и над стариком, которому приходится читать его каракули. Ироды...

Вы думаете, что сейчас будет подведен итог и выбрано "правильное" письмо, которое и определит верное отношение к старым играм? Ничуть, даже если мы скажем, что **прогресс есть прогресс и игры за прошедшие года становились все лучше и лучше** или, что **все новые игры – лишь слабая тень былого величия**, или же то, что **хорошие игры всегда были есть и будут** и это не зависит когда их сделали, сегодня или в CGA'шные времена, читатель все равно останется при своем упертом мнении. Все эти три точки зрения имеют право на существование. Сам-то я, конечно, склоняюсь к мысли, что игры все хуже и хуже...

Блюдо второе: Читательский Десерт

...Почему бы вам не посветить часть (а еще лучше раздел) почты... нам, то есть читателям. Где будете публиковать фамилии и имена самых достойных ваших фанатов...

Илья Нокин (Краснодар)

Так и напишем, есть, например, у нас преданный читатель Михаил aka Fulton из Хабаровска, дяди и тети, помашите ему ручкой, есть второй – Илья Андреев, вы будете удивлены, но есть и третий... И превратится почта в скрижаль достойных, и величайшим счастьем будет узреть себя на страницах Навигатора... Правда, бред?

Блюдо третье: Аномалия

Открываем последнее письмо. Ой, Васнев, тот самый Васнев! Именно он оставил незабвенную веху в почте Навигатора, а именно "армор с отрицательным показателем, – куда это годится?". Вот уж действительно после твоего письма нам месяца три шли опусы на тему незнания АдиэндДи. Только гложут меня сомнения, что прошлое послание было написано изначально "на потеху", уж больно оно было искренне. Особенно про отрицательный класс брони... По сложившейся традиции помещаем письмо Васнева в лучшую подрубрику почты.

Без Комментариев

...За последний год всеми любимый раздел (почта – прим. ред) изменился и по-моему в худшую сторону, но не надо рвать на себе волосы, посыпать голову пеплом, а надо сесть и все хорошенько обдумать. Вот например количество общих писем за 2000й год, печатаемых в разделе, уменьшилось с 17.6730 до 9.2734 писем в номере, количество писем за исключением опубликованных в рубрике читатель-читателю уменьшилось с 10.018 до 5.810, количество писем на которые отвечают, уменьшилось с 7.6727 до 4.2730 убедиться в этом не трудно, если построить зависимость количества писем от номера журнала (для последних 11 номеров) и обработать полученные кривые методом наименьших квадратов. Этому есть как минимум четыре объяснения (если учитывать что средний размер писем примерно постоянный): 1 – люди стали меньше писать, 2 – люди стали хуже писать, 3 – письма не проходят цензуру К.П. (если так, то руки ему оторвать и ножницы отобрать), 4 – (самое ужасное и маловероятное предположение) ты не успеваешь их всех читать а просто выбираешь парутройку, так, для отчетности, а свободное место заполняешь всякой ерундой. При этом надо учесть, что качество публикуемых писем в среднем снизилось: раньше это были искрометные твореня с неподражаемым стилем, чувством юмора и неповторимыми грамматическими и логическими ошибками. А сейчас, "уберите Жилина", "оставьте Жилина", "опубликуйте фотографии редакции", "не опубликовывайте фотографию", "уберите комикс", "когда будет постер" – надоело! Но не верю я, что оскуднела талантами Земля русская причем за какой-то год! Печатайте больше смешных, неправильных писем. Вот напечатали вы мое письмо про "Планескейп", так как сразу читатели оживились. Я до сих пор со смехом перечитываю и свой опус и шквал гневных ответов на него. А чтение односложных "правильных" писем не вызывает, во всяком случае у меня никакого интереса.

Ну вот, разошелся... надо успокоиться и ждать, ждать, ждать. А чего ждать? Ну хотя бы улучшение раздела, а то ведь обидно будет если самая, самая рубрика журнала зачахнет.

А. Васнев aka Faramir (earler aka Chip)

Белую мышку по коврику таскал за хвостик болезненный старичок Конрад Карлович Орфография в целости и сохранности



ZENON N.S.P.
www.zenon.net

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» Обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru



В ПРОДАЖЕ С МАРТА 2001г.

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
ул. М.Бирюзова, влад. 17
ул.Марксистская, 9, «Дом деловой книги»
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»
ул. Тверская, д.8, стр.1
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54
ул. Исаковского, 33/1
Олимпийский проспект,16
Марксистская, 3 ,маг. «Планета»
ул. Старокачаловская, 16,
ТД «Перекресток в Северном Бутово»,
ул. 8-го Марта, 10
ул.Авиамоторная, 57
Осенний б-р, 7, корп. 2
Б. Строчиновский пер., 28/11
ул. Генерала Глаголева, 26
ул.Смольная, 24"а"
ул. Б.Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»
ул. Башиловская, 21
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высоких энергий
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1
ул. Тверская, 25/9
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41
Ленинский проспект, 89
Рязанский пер., 2
ул. Тверская застава, 3
ул. Русаковская, 27
ул. Руставели, 1
Савеловский ВКЦ, В23
ул.Полянка, 28, Дом Книги «Молодая Гвардия»
Университи, 2-й этаж
Зубовский б-р, 17, стр.1
Савеловский ВКЦ, В13
ул.Земляной Вал, 2/50
м.Марьино, Торговый комплекс, пав.19
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5
ул. Новослободская, 16
Воронцово поле, 3, стр 2-4
Ломоносовский пр-т, 23
Зубовский б-р, 17, стр.1
Савеловский ВКЦ, В27
ул. Земляной вал, 2/50
пр-т 60-летия Октября, 20
Духовской пер., 14

Абакан
ул. Щетинкина, 59
Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Архангельск
ул. Тимме, 7
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221
Барнаул
ул. Деповская, 7
Березники
Центральный Универсальный Магазин
Бишкек
ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatuu»
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. "Академкнига"
Владимир
ул. Дворянская, 11
ул. Дворянская, 10
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50
Домодедево
ул. Рабочая, 59А
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Иваново
пр. Ленина, 5
Ижевск
ул. Советская, 8А
ул. М. Горького, 79
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»
ул. Красная, 43, «Дом книги»
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангепас
ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Нефтеюганск
«Росси» мкр. 2, д. 23
Невинномыск
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97
ул. Маслякова, 5, копьютерный салон «Все для бугалтера»
ул. Карла Маркса, 32
ул. Карла Маркса, 32, копьютерный салон «Гладиатор»
ул. Большая Покровская, 66
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. "НПС"
ул. Рахманинова, 3
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. "Ольга"
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»
Одесса
ул. Жуковского, 34
Оренбург
ул. Володарского, 20
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. "Игрушки"
ул. Луначарского, 58
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,маг. "Дега-Ком"
ул. Борчанинова, 15
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 "ANDI"
ул Кр. Барона, 25
ул. Красного Валдемара, 73
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный сепермаркет «АСКоД»;
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»
Сочи
ул. Советская, 40
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»
Таллинн
ул. Пунане, 16,Компьютерный салон «IBEKS»
Axtru, 12
Тамбов
ул. Советская, 148/45
Тольятти
ул. Ленинградская ,53А
Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53
Чебоксары
ул. Хузангая, 14
Череповец
ул. Тимохина, 7
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31,компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener»
Чита
ул. Амурская, 91
Шатура
ул. Школьая, 15
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»
Фрязевское ш., 50
Юбилейный
ул. Тихоправова,1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52, Салон «Аудио-видео»

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
ePlay: ТЦ "Университи" Джавахарлала Неру пл. 1; ТД "Новоарбатский" ул. Новый Арбат 11, стр.1; "Детский мир" Театральный пр-д 5.
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н "Норис" Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД "РАМСТОР" Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин "всеСОЮЗный"; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н "Библио-Глобус"; Волгоградский пр., д. 133;